



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**

Estrategia de gamificación para los contenidos de la asignatura Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa a distancia “Juan Montalvo”

Autor/es:

Lic. Boris Daniel López Pachay
Ing. Zenón Wilfrido Segura Apunte

Tutor/a:

Dra. María Beltrán Mesa

ECUADOR
2024



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

A mi Familia mi hijo y esposa quienes me inspiraron a cumplir con este objetivo y a quienes me acompañaron en este camino, con su apoyo incondicional y sus palabras de aliento. Este logro es tan suyo como mío y es el fruto de su confianza, gracias.

López Boris

Con profunda gratitud, dedico esta tesis a mis estudiantes, quienes inspiran mi vocación docente; a mi familia, pilar de fortaleza y amor; y a todos los que creen en la transformación educativa a través de los entornos digitales.

Zenón Wilfrido



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a mi familia, por su apoyo incondicional y por ser mi motor en cada paso de este camino. Su paciencia, comprensión y amor han sido mi mayor fortaleza. A mis profesores y mentores, gracias por compartir su conocimiento, guiarme con sabiduría y motivarme a superar mis propios límites

López Boris

Agradezco a mi familia por su amor y paciencia, a mis estudiantes por motivarme a seguir aprendiendo, y a mis maestros por guiarme en este camino. Este logro es también de ustedes.

Zenón Wilfrido



RESUMEN

La gamificación en entornos virtuales de aprendizaje se ha vuelto esencial dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje, ya que, trae beneficios como generar emociones de interés y motivación por aprender en los estudiantes. De manera que, esta técnica puede ser muy útil para activar la participación en los alumnos y facilitar la comprensión del conocimiento cuando existen problemas de aprendizaje. Por lo cual, el propósito de la actual investigación se centra en elaborar una estrategia de gamificación en entornos virtuales que permita ayudar en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de primero de bachillerato en la Unidad Educativa Fiscal “Juan Montalvo”, en su modalidad a distancia. Para ello, se empleó una metodología cuantitativa – cualitativa, donde se utilizaron métodos como; el análisis - síntesis, inductivo - deductivo, sistémico estructural, y el método estadístico descriptivo. Además de eso, se utilizaron métodos empíricos como la observación, la entrevista y la encuesta que consiguieron recabar la información vital para obtener el diagnóstico de la situación actual en dicha institución educativa, la población estuvo conformada por 3480 alumnos de primero de bachillerato, conformado por los 40 paralelos que existen en el año, en la que se seleccionó una muestra no probabilista de 87 estudiantes que pertenecen al paralelo “A”. Cuyos resultados demuestran que los alumnos encuestados tienen dificultades de aprendizaje en el contenido relacionado a las obligaciones estatales y se evidenció que no tienen una participación activa en las clases. En base a los hallazgos encontrados, se elaboró la propuesta para darle solución, a través del problema científico ¿Cómo contribuir al desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos de la asignatura Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de primero bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal a distancia “Juan Montalvo”?

Palabra claves: gamificación, enseñanza, aprendizaje, emprendimiento y gestión.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

ABSTRACT

Gamification in virtual learning environments has become essential within the teaching-learning process, as it brings benefits such as generating emotions of interest and motivation to learn in students. Therefore, this technique can be very useful for activating student participation and facilitating knowledge comprehension when there are learning difficulties. Therefore, the purpose of the current research focuses on developing a gamification strategy in virtual environments that can assist in the development of the teaching-learning process of the Entrepreneurship and Management subject among first-year high school students at the "Juan Montalvo" Public Educational Unit, in its distance learning modality. To this end, a quantitative-qualitative methodology was employed, utilizing methods such as analysis-synthesis, inductive-deductive, structural systemic, and descriptive statistical methods. In addition, empirical methods such as observation, interviews, and surveys were used to gather vital information for a diagnosis of the current situation at the educational institution. The sample consisted of 3,480 first-year high school students from the 40 parallel schools that exist throughout the year. A non-probability sample of 87 students belonging to parallel school "A" was selected. The results show that the surveyed students have learning difficulties in content related to state obligations and that they do not actively participate in classes. Based on the findings, a proposal was developed to solve it through the scientific problem: How can we contribute to the development of the teaching-learning process of the Entrepreneurship and Management subject among first-year high school students at the Juan Montalvo Public Distance Education Unit?

Keywords: gamification, teaching, learning, entrepreneurship and management.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	VII
AGRADECIMIENTO.....	VIII
RESUMEN.....	IX
ABSTRACT	X
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	8
1.1. Antecedentes históricos de la investigación	8
1.2. Fundamentación teórica.....	11
1.3. Bases legales.....	20
Conclusiones del capítulo.....	23
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y RESULTADOS DIAGNÓSTICO	25
2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables o categorías	25
2.2. Enfoque de la Investigación	26
2.3. Alcance de la investigación	27
2.4. Tipo de investigación.....	27
2.5. Métodos empleados	27
2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	28
2.7. Delimitación de la población y la muestra	29
2.8. Estrategia investigativa o proceder metodológico	29
2.9. Resultados del diagnóstico inicial	31
Conclusiones del capítulo.....	40



CAPÍTULO 3. PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	42
3.1. Presentación.....	42
3.2. Objetivos generales y específicos.....	42
3.3. Fundamentación.....	43
3.4. Características.....	43
3.5. Estructura y dinámica de sus componentes	45
3.6. Recursos materiales	58
3.7. Beneficiarios	59
3.8. Viabilidad del proyecto.....	59
3.9. Validación de la propuesta	60
Conclusión del capítulo	62
CONCLUSIONES	64
RECOMENDACIONES	65
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	66
ANEXOS.....	71



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Conceptualización y operacionalización de categorías	25
Tabla 2. Datos de los especialistas	60
Tabla 3. Validación de la propuesta de la estrategia de gamificación	61



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Lugar de origen de los encuestados	31
Figura 2. Sexo de los encuetados	32
Figura 3. Edad de los encuestados	32
Figura 4. Contenidos de la asignatura E y G que presentan mayor dificultad	33
Figura 5. Participación en clases en la asignatura de E y G.....	34
Figura 6. Manejo de las Tecnologías de la Información y Comunicación	34
Figura 7. Herramientas digitales que utilizan frecuentemente los estudiantes	35
Figura 8. Aceptación del uso de juegos y dinámicas para impartir los contenidos de E y G... 36	
Figura 9. Conocimiento sobre el uso de la gamificación en la enseñanza-aprendizaje	37
Figura 10. Participación en actividades de gamificación dentro los contenidos de E y G.....	37
Figura 11. Registro de cuenta en la página Educaplay.....	46
Figura 12. Selección del tipo de juego.	47
Figura 13. Creación y diseño de la gamificación de la actividad 1.....	47
Figura 14. Gamificación de la actividad 1 (Crucigrama).....	48
Figura 15. Registro de cuenta en la página Wordwall.....	49
Figura 16. Selección del tipo de juego.	50
Figura 17. Creación y diseño de la gamificación de la actividad 2.....	50
Figura 18. Gamificación de la actividad 2 (Emparejamiento de palabras).	51
Figura 19. Registro de cuenta en la página Kahoot.....	52
Figura 20. Selección del tipo de cuenta.....	53
Figura 21. Selección del nivel de educación de la institución.	53

	TRABAJO DE TITULACIÓN
---	------------------------------

Figura 22. Creación y diseño de la gamificación de la actividad 3.....	54
Figura 23. Gamificación de la actividad 3 (Cuestionario interactivo).	55
Figura 24. Registro de cuenta en la página Educaplay.....	55
Figura 25. Selección del tipo de juego.	56
Figura 26. Creación y diseño de la gamificación de la actividad 4.....	56
Figura 27. Gamificación de la actividad 4 (Ruleta de palabras).	58
Figura 28. Validación de la propuesta de la estrategia de gamificación.....	62



INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el uso de la gamificación en entornos virtuales ha demostrado que mejora los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo cual trae beneficios como crear emociones positivas en los alumnos acerca de los conocimientos que se están impartiendo, además, fomenta el trabajo en equipo, siendo también una forma de alfabetización en el manejo de la tecnología. No obstante, la implantación de esta técnica de enseñanza implica un alto costo para los institutos educativos, debido a que la producción de los materiales que se usan para ejecutar la gamificación demanda de recursos tecnológicos de alta gama.

Esta emerge como una estrategia innovadora con potencial para optimar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los diferentes espacios, sin embargo, últimamente con los avances tecnológicos, la gamificación ha adquirido una mayor relevancia debido a que los entornos virtuales ofrecen un sinfín de posibilidades para que estas puedan ser más atractivas para los estudiantes. Esto con el fin de conseguir mejores resultados en el momento de impartir los conocimientos, o para ayudar a perfeccionar habilidades blandas en los alumnos.

La gamificación en entornos virtuales de aprendizaje representa un desafío significativo que requiere conocimientos, tiempo y dedicación por parte de los docentes. De manera que, para conseguir la implementación exitosa de esta técnica de enseñanza es importante que las instituciones educativas tengan en su plantel de profesores con las habilidades necesarias para la aplicación de estas dentro de los pensum de estudio.

El uso de la mecánica de juegos en el ámbito educativo, se está convirtiendo en un recurso constante en las metodologías de formación, ya que su carácter lúdico permite interiorizar los conocimientos de manera fácil y divertida, generando una experiencia positiva en el estudiante.

Es importante mencionar que la gamificación no es similar a los videojuegos de entretenimiento, si bien, ambos guardan una relación en algunos aspectos, existen ciertas diferencias entre ellos. La gamificación emplea las mecánicas, elementos y técnicas de los videojuegos con el propósito de cumplir una meta u objetivo. Mientras que los videojuegos solo tienen la finalidad de divertir a la persona que lo juega, sin tener que perseguir obligatoriamente una meta en concreto.

Varios autores sostienen que la metodología de la gamificación es un recurso muy utilizado para motivar a los estudiantes en la participación activa dentro las aulas de clases cuando existen problemas de falta de integración de los alumnos y dificultad de aprendizaje por



desmotivación (Huamaní, 2021; López et al, 2022; Ortiz et al, 2022). De modo que, esta estrategia se vuelve eficaz debido a su gran potencial de sumergir a la persona en escenarios desafiantes donde busquen superar los obstáculos a cambio de una recompensa que le genere gratificación, lo cual, sin darse cuenta está adquiriendo conocimientos en base a la petición.

En el Ecuador el uso de la gamificación no es reciente, desde el 2014, el Ministerio de Educación decidió que en las instituciones educativas se use los teléfonos inteligentes durante las clases como una herramienta de consulta rápida con el fin de garantizar la interiorización de los contenidos. Un ejemplo de ello es el caso de la Unidad Educativa Particular CEBCI, ubicado en el cantón Cuenca, siendo de las primeras en el uso y diseño de los videojuegos serios en el contexto educativo. A raíz de aquello, ideas como estas se han implementado en diferentes institutos del país, sin embargo, no todas las unidades educativas han logrado acoger esta técnica de enseñanza.

En relación al uso de la gamificación en el contexto ecuatoriano, se ha observado que varios autores han estudiado y han puesto en práctica estrategias gamificadas en distintas instituciones educativas, tanto en públicas como en privadas. Los resultados que han logrado han sido distintos en cada caso, no obstante, todos coinciden que el uso de la gamificación como una estrategia para motivar el aprendizaje en los estudiantes, sirve de manera eficiente si se aplica de manera planificada (García y Zambrano, 2021; Palma et al., 2022; Arce et al., 2023; Bermúdez, 2024).

Con lo que corresponde a la educación virtual en Ecuador, son pocas las instituciones educativas públicas que ofrecen esta modalidad. Una de ellas, es la Unida Educativa Fiscal a distancia “Juan Montalvo”, la cual se encuentra ubicada en la ciudad de Quito, cantón perteneciente a la provincia de Pichicha, siendo esta la primera institución educativa pública en ofrecer esta modalidad de acuerdo con el Ministerio de Educación. De modo que, es la que más población estudiantil aglomera, teniendo un total de 15271 alumnos matriculados en lo que se refiere al año lectivo 2023 – 2024. Por esta razón, se decidió escoger a este plantel educativo como un caso de estudio debido a los años de vigencia (6 años), y su amplia población estudiantil.

Con esta investigación se va a contribuir al uso de la gamificación en entornos virtuales de aprendizaje, en la Unidad Educativa a distancia “Juan Montalvo”, específicamente en la materia de Emprendimiento y Gestión dirigido a los estudiantes de primero bachillerato. Asimismo, se espera que con los resultados de este estudio se aporten nuevas técnicas de



enseñanza para al estudiantado con el uso de las aulas virtuales, para favorecer el conocimiento y generar impacto positivo en la práctica educativa.

En la Unidad Educativa Fiscal a distancia “Juan Montalvo”, es una de las instituciones que no ha conseguido implementar de manera efectiva la gamificación dentro de sus procesos de enseñanza-aprendizaje. A partir de la utilización de diferentes instrumentos como la observación, entrevista, encuestas y la experiencia de los investigadores, se pudo detectar las siguientes manifestaciones:

- Falta de recursos tecnológicos y de métodos acordes para adaptar la mecánica de juegos en sus planes de estudios.
- Bajo rendimiento académico de los estudiantes en los contenidos relacionados con la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- Insuficiente conocimientos para el uso de herramientas tecnológicas de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Falta de motivación y desinterés por el aprendizaje en los estudiantes que no desarrollan del todo habilidades de manera efectiva y significativa en la asignatura Emprendimiento y Gestión.
- Escasa utilización de actividades lúdicas en función del aprendizaje de los estudiantes.

Con base a lo anteriormente mencionado, se planteó como **problema científico**: ¿Cómo contribuir a favorecer el aprendizaje de los estudiantes de primero bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal a distancia “Juan Montalvo” en los contenidos de la asignatura Emprendimiento y Gestión?

Siendo el **Objeto de la investigación** el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión.

Para darle solución al problema de la investigación se formuló el siguiente **Objetivo general** elaborar una estrategia de gamificación en entornos virtuales para contribuir a favorecer el aprendizaje de los estudiantes de primero bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal a distancia “Juan Montalvo” en los contenidos de la asignatura Emprendimiento y Gestión.

Para el desarrollo de la investigación se elaboraron preguntas científicas que se le dieron respuestas a través de los objetivos específicos, las cuales se muestra a continuación:

Preguntas científicas

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión y la utilización de la gamificación?



- ¿Cuáles son los antecedentes históricos del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión, así como la utilización de los juegos?
- ¿Cuál es el estado actual que presenta el aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa a distancia “Juan Montalvo”?
- ¿Cómo elaborar una estrategia de gamificación en entornos virtuales para contribuir a favorecer el aprendizaje de los estudiantes de primero bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal a distancia “Juan Montalvo” en los contenidos de la asignatura Emprendimiento y Gestión?
- ¿Cómo valorar la factibilidad y pertinencia de la estrategia de gamificación?

Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión y la utilización de la gamificación.
- Determinar los antecedentes históricos del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión, así como la utilización de los juegos.
- Diagnosticar el estado actual que presenta el aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal a distancia “Juan Montalvo”.
- Elaborar una estrategia de gamificación en entornos virtuales para contribuir a favorecer el aprendizaje de los estudiantes de primero bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal a distancia “Juan Montalvo” en los contenidos de la asignatura Emprendimiento y Gestión.
- Valorar la factibilidad y pertinencia de la estrategia de gamificación

Métodos científicos

Para la presente investigación se emplearon los **métodos teóricos**:

Análisis síntesis: con la intención de analizar las diferentes teorías relacionadas a la gamificación y los entornos virtuales de aprendizaje. Para luego sintetizar todos estos conceptos en una sola idea general que permita consolidar una teoría propia que argumente lo expuesto en el texto.

Inductivo deductivo: para examinar conceptos particulares que giran en torno a la gamificación en entornos virtuales, para luego, contrastar cada una de estas teorías y

conformar un concepto propio que respalde las aseveraciones que se indican en el estudio de campo.

Sistémico estructural: para diseñar la estrategia de gamificación para el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión, también para la estructuración correcta del informe escrito.

En cuanto a los **métodos empíricos** utilizados en la investigación,

Observación: para descubrir las falencias dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión que se imparte a los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal a distancia “Juan Montalvo”.

Encuesta: para recolectar la información necesaria para comprender la situación actual del aprendizaje de los estudiantes de primero de bachillerato en la asignatura Emprendimiento y Gestión en dicha unidad educativa.

Entrevista: con el fin de conocer los métodos de enseñanza que aplican en las aulas virtuales, la cual fue dirigida al profesor de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la unidad educativa a ser estudiada, asimismo, se entrevistó al rector de la institución.

Revisión documental a los textos de estudio de la materia Emprendimiento y Gestión.

Criterio de especialistas: para obtener opiniones respecto a la Estrategia de gamificación propuesta.

Con lo que corresponde a los **métodos estadísticos matemáticos** usados en la investigación, Estadística descriptiva, para calcular y describir las diferentes variables que se presentan en el análisis del caso de la Unidad Educativa a distancia “Juan Montalvo” y hacer valoraciones de los datos recopilados.

Población y muestra

La Unidad Educativa Fiscal “Juan Montalvo” en su modalidad a distancia, cuenta con un total de 15271 estudiantes matriculados en Educación General Básica Nivel Superior y Bachillerato General Unificado. Sin embargo, la asignatura de Emprendimiento y Gestión, es dictada solamente en los niveles de primero, segundo y tercero de Bachillerato General Unificado, los tres niveles tienen una matrícula de 9240 alumnos inscritos en el periodo actual. Al ser una población muy amplia, se decidió enfocar el estudio en la población de los estudiantes de primero de bachillerato, que su matrícula es de 3480, distribuida en 40 paralelos. De dicha población, se seleccionó una muestra intencional no probabilística de 87 alumnos de primero de bachillerato que pertenecen al paralelo “A”, ya que, fueron los



estudiantes que más dificultades presentaron en los contenidos de la asignatura Emprendimiento y Gestión.

Tipo de investigación

El tipo de investigación que se llevó a cabo es descriptivo, debido a que se buscó describir los procesos de enseñanza-aprendizaje que se desarrollan en la Unidad Educativa a distancia “Juan Montalvo”, específicamente en los contenidos de la asignatura Emprendimiento y Gestión. De modo que, el estudio tuvo un enfoque mixto, es decir, cuantitativo y cualitativo.

Principales aportes

El principal aporte es la estrategia de gamificación en entornos virtuales para contribuir a favorecer el aprendizaje de los estudiantes de primero bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal a distancia “Juan Montalvo” en los contenidos de la asignatura Emprendimiento y Gestión.

Novedad y actualidad

La novedad radica en que la Unidad Educativa a distancia “Juan Montalvo” va a contar por primera vez con una estrategia de gamificación en entornos virtuales para contribuir a favorecer el aprendizaje de los estudiantes de primero bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal a distancia “Juan Montalvo” en los contenidos de la asignatura Emprendimiento y Gestión.

Es actual la investigación, porque en este estudio se va emplear en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión, una estrategia de gamificación en entornos virtuales que sirve para los estudiantes de primero de bachillerato. Las referencias utilizadas para respaldar la investigación son de autores contemporáneos y expertos en el tema estudiado.

Estructura del trabajo de investigación.

El proyecto se estructura en introducción, tres capítulos (cada uno con su introducción y conclusiones), conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

En el primer capítulo, se abordan los antecedentes históricos y referentes teóricos de la investigación, los cuales ayudan a fundamentar la base teórica de la tesis. En donde se hace una revisión de literatura científica de las investigaciones más recientes y relevantes del tema de la gamificación en entornos virtuales en los procesos de enseñanza aprendizaje. Además, se detallan conceptos teóricos del proceso de enseñanza-aprendizaje, entornos virtuales, Emprendimiento y Gestión, y gamificación.



Con lo que corresponde al segundo capítulo, se describe la metodología utilizada, incluyendo los procedimientos de recolección y análisis de datos, y se caracteriza el estado actual del aprendizaje en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal “Juan Montalvo” en su modalidad virtual.

Por último, el tercer capítulo se alude a la presentación de la propuesta de la estrategia de gamificación para contribuir a favorecer el aprendizaje de los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal a distancia “Juan Montalvo” en los contenidos de la asignatura Emprendimiento y Gestión. Además de demostrar su viabilidad y validación por el criterio de especialistas, siendo considerada como factible su ejecución en esta institución educativa pública.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

En este capítulo se dará a conocer los antecedentes y conceptos teóricos de los procesos de enseñanza aprendizaje y la gamificación en entornos virtuales de aprendizaje dentro la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Primero, se mostrarán las investigaciones más relevantes que se han realizado en los últimos 5 años que guarden relación con los procesos de enseñanza aprendizaje y la gamificación en la era digital. Luego, se abordarán fundamentos teóricos como: procesos de enseñanza aprendizaje, Emprendimiento y Gestión, los entornos virtuales, y la gamificación. Finalmente, se explicarán las bases legales que respaldan esta estrategia de gamificación que pretende ser sumar a los procesos de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el caso de análisis de la Unidad Educativa Fiscal “Juan Montalvo” en su modalidad virtual.

1.1. Antecedentes históricos del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión, así como la utilización de los juegos.

Elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. En donde los autores abordan un análisis de los contenidos que se relacionan a los procesos de enseñanza aprendizaje y su interacción en la parte educativa. Los resultados de esta investigación demuestran que existe una relación dinámica, interdependiente, sistémica y compleja entre los elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje, donde sus protagonistas interactúan de forma bidireccional. El docente planifica y ejecuta el acto didáctico, tomando en cuenta el contexto, las características de sus estudiantes y los aspectos inherentes a la enseñanza, tales como: objetivos, contenidos, metodología, recursos y evaluación. Los estudiantes por su parte, participan activamente en las acciones pedagógicas, de acuerdo a sus procesos cognitivos, habilidades comunicativas y a las fases internas que les permiten desarrollar nuevos conocimientos; por consiguiente, mantienen una relación recíproca, que repercute en el trabajo en equipo, la disciplina y en el aprendizaje colaborativo (Osorio et al., 2021).

Los entornos virtuales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel de estudios básico superior. Cuya investigación muestra que los resultados obtenidos permitieron visualizar la necesidad de implementar entornos virtuales en el proceso de enseñanza - aprendizaje como apoyo que permitan motivar a los educandos a relacionarse de forma efectiva con los contenidos que el docente comparte desarrollando sus habilidades y destrezas encaminados al logro del desarrollo integral (Zambrano e Intriago, 2022). En este



estudio se analizó el caso de la Unidad Educativa Técnico Pedernales, el diseño fue no experimental de campo y transversal por cuanto se enfoca sus resultados dicha institución.

Estrategias metodológicas en entornos virtuales y su influencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este estudio se analiza el caso de la Unidad Educativa Sebastián Muñoz del Cantón Pichincha, en donde la autora determina que los docentes aplican pocas estrategias metodológicas, por lo tanto, sus clases son pasivas y de poca participación impidiendo el aprendizaje significativo en los estudiantes. La autora concluye que la plataforma Microsoft Teams es la que más utilizan los docentes para aplicar las actividades y estrategias metodológicas, entre ellas, los aprendizajes basados en proyectos, que sirven promover habilidades en los estudiantes e influenciar la participación estudiantil a fin de alcanzar los aprendizajes requeridos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje (Rodríguez, 2021).

La gamificación en entornos educativos, como los MOOC, busca incrementar la participación y compromiso de los usuarios mediante la aplicación de elementos de juegos. Este análisis propone explorar experiencias de investigadores, contrastar resultados y asociar perspectivas teóricas, con la meta de mejorar la comprensión sobre el uso de la gamificación como estímulo en plataformas de e-learning; según. (Covas, 2020)

La investigación, realizada en la Universidad Agraria del Ecuador; (Arce et al., 2023) destaca la implementación de la gamificación en entornos virtuales de aprendizaje para mejorar el proceso educativo. Utilizando un enfoque práctico y diversas técnicas de recolección de datos, se evidencia la necesidad de integrar metodologías innovadoras, como la gamificación, en el aula universitaria. Se basa en teorías de calidad metodológica y antecedentes que respaldan la eficacia de la gamificación para obtener mejores resultados en el aprendizaje. La propuesta, respaldada por el uso de recursos educativos digitales, demuestra su impacto positivo en la enseñanza y aprendizaje, según la información recopilada a través de encuestas a los estudiantes.

El uso de gamificación en entornos virtuales de aprendizaje en educación básica superior de Ecuador; (García y Zambrano, 2021) muestra que los docentes usan con frecuencia las aplicaciones digitales en el desarrollo de las clases, pero los juegos no son aplicados en este proceso, aunque la mayoría tienen algún conocimiento sobre el tema, los estudiantes desconocen del mismo. Por lo tanto, esta investigación determinó que la aplicación del quehacer docente se plantean actividades ajenas al uso de la metodología de la gamificación, puesto que es contradictorio que los docentes conozcan sobre esta metodología de enseñanza,



pero es probable que no sepan cómo aplicarlo dentro de las clases y los alumnos en su mayoría no tienen idea de qué es, ni de sus beneficios.

La gamificación en entornos virtuales de aprendizaje, tomando como estudio de caso a la Unidad Educativa Distrito Metropolitano; (Palma et al., 2022) cuyos resultados evidenciaron que la Unidad Educativa Distrito Metropolitano de Santo Domingo muestra que no se utiliza técnicas motivacionales en la enseñanza (gamificación o ludificación) que desarrollen un aprendizaje significativo en los estudiantes y que con la aplicación adecuada de estos recursos se potenciaría el aprendizaje en los diferentes actores.

El Entorno Virtual de Aprendizaje iconográfico para la enseñanza de los contenidos de Emprendimiento y Gestión; (Bermúdez, 2024). En esta investigación el autor logró profundizar en las metodologías de enseñanza de la asignatura Emprendimiento y Gestión en entornos virtuales, analizando el caso de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez. Demostrando que los estudiantes al ser nativos digitales no tienen mayor complicación al interactuar con recursos tecnológicos, ya que luego de realizar el post test el 75% de estudiantes del primer grupo indican que siempre es atractivo y útil trabajar con iconos e imágenes en la asignatura dentro del EVA, mientras que el 69% perteneciente al segundo grupo indica que siempre es útil. Lo cual concluyo que la dificultad que poseen los estudiantes a la limitante de acceso a recursos tecnológicos es una barrera a la hora de aplicar ciertas estrategias o metodologías mediadas por las TIC.

Las herramientas tecnológicas en el desarrollo de habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión (Tacan et al., 2023); Los autores de esta investigación demostraron que las herramientas tecnológicas utilizadas en el sistema educativo, gestionan información, entornos virtuales, pedagogía, aunque algunas herramientas tecnológicas se manejan de modo intermedio, aún hay muchas herramientas que tienen un bajo nivel de desarrollo y las instituciones de educación deben enfocar sus esfuerzos para que estas sean desarrolladas y por medio de ellas se democratice la educación.

Gamificación como estrategia para la enseñanza - aprendizaje de Emprendimiento y Gestión (Tene y Mena, 2021); Los resultados de esta investigación demuestran que en la encuesta realizada a los alumnos se encontraban satisfechos, por cuanto creen que es importante y necesario que en esta actualidad se pueda identificar y conocer cómo se llevaría a cabo el uso de la gamificación y podría ser empleado el mismo mediante la educación. A los alumnos les gustaría trabajar con los diferentes elementos de la gamificación, ya que en cada elemento se



podría utilizar distintas formas para poder incentivar y de tal manera realizar las actividades que se tengan planificadas.

1.1. Fundamentación teórica del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura

Emprendimiento y Gestión y la utilización de la gamificación

Luego de revisar los antecedentes del tema de estudio, es necesario establecer que esta investigación busca enfocar el análisis en cuatro componentes principales: el proceso de enseñanza aprendizaje, concepto de Emprendimiento y Gestión, concepto de entorno virtual y la gamificación. A continuación, se abordarán a detalle cada uno de estos conceptos.

El proceso de enseñanza aprendizaje

Los procesos de enseñanza aprendizaje son aquellas interacciones que se generan entre los estudiantes y los docentes. En este proceso de interacción donde el profesor guía e incentiva a los alumnos para que busquen el conocimiento con el fin de que adquieran, comprendan y apliquen dicha enseñanza en la vida. Para Osorio et al. (2022), El proceso de enseñanza-aprendizaje se entiende como un sistema de comunicación intencional que incluye la aplicación de estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje.

Las diversas teorías sobre la inteligencia en la creación del conocimiento influyen en la determinación de los comportamientos dentro de los entornos educativos. La importancia de estos entornos es crucial en la comprensión del proceso de enseñanza-aprendizaje y en el desarrollo de los estudiantes como individuos a transformar en el acto pedagógico (Ampuero, 2022). Por lo tanto, es necesario generar estrategias pedagógicas acordes a cada situación, ya que los comportamientos y atribuciones de los alumnos no están sujetos únicamente al ambiente educativo, sino que depende de otros factores como los modelos de concentración y participación, además de otras actividades que conforman el proceso aprendizaje.

Más allá de las estrategias pedagógicas y los entornos educativos, la construcción interna del conocimiento en la persona se rige a los aspectos socioculturales. En este punto, Ampuero (2022) sostiene que el proceso de comprensión interna del estudiante se manifiesta como la capacidad de entender y aplicar los elementos transmitidos a través de situaciones socioculturales provocadas por estímulos. Lo que significa que lo sociocultural incide en la formación en el proceso de enseñanza aprendizaje, de manera que siempre va estar en constantes cambios dichos procesos educativos debido a que la cultura es cambiante a través del tiempo.



De acuerdo a lo antes mencionado, es fundamental la incesante renovación de los procesos de enseñanza-aprendizaje, además de reforzar y subrayar que las prácticas externas en instituciones y organizaciones ofrecen un contexto favorable para la aplicación del conocimiento y la integración de profesionales competentes (Pastor, 2022). Por su parte, Rochina et al. (2020), manifiesta que: “Un proceso de enseñanza - aprendizaje eficiente ubica a los estudiantes en situaciones que representan un reto para su forma de pensar, sentir y actuar” (p.387). Ambos autores coinciden que los procesos de enseñanza aprendizaje deben ser moldeados para que se adapten a las nuevas dinámicas sociales lo cual permita que los estudiantes estén preparados para los retos que se enfrentaran en la vida diaria.

La evolución que ha experimentado los procesos de enseñanza aprendizaje durante las últimas décadas ha sido vertiginoso. Según Pearson (2022) indica que es indudable que el proceso de enseñanza-aprendizaje ha sufrido cambios significativos para ajustarse a las nuevas oportunidades y exigencias de la era digital. La tecnología se ha vuelto un componente cada vez más omnipresente en todos los aspectos de nuestra vida diaria, incluida la educación.

Sin embargo, es necesario mencionar que independientemente de los avances tecnológicos de la modernidad, existen ciertas características que son fundamentales en los métodos de enseñanza aprendizaje, las cuales están relacionadas con el entorno de aprendizaje, el docente y el estudiante. De acuerdo con Caicedo (2021) afirma que el entorno de aprendizaje debe ser seguro e inclusivo, donde el docente facilita el aprendizaje activo y personalizado, fomentando la responsabilidad y participación del estudiante. Mientras que los alumnos asumen su aprendizaje, aplican conocimientos a la vida real, colaboran en equipo y usan la tecnología de forma ética.

Las características generales de los procesos de enseñanza aprendizaje que mencionan Caicedo, son parte primordial de todo proceso educativo que sin importar el nivel de tecnología que se use, son indispensables en los métodos de enseñanza. No obstante, existen nuevas tendencias en la educación que están modificando o agregando características a dichos procesos. Según Falco (2017) asegura que, con la llegada de las TIC en el campo de la educación, el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha abierto nuevas posibilidades, debido a que brinda espacios que facilitan la interacción entre; docente-estudiante y estudiante-estudiante.

Por otra parte, la tecnología ha generado efectos positivos en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que permite que los conocimientos se puedan adaptar a las necesidades de los



estudiantes. En este sentido, las TIC han roto ciertas barreras que existían en la educación presencial, dejando a un lado las limitaciones como el espacio físico, el tiempo de estudio y la forma de adquirir el conocimiento (Falco, 2017). Las nuevas tendencias en la educación están buscando replantear los procesos educativos hacia otras modalidades o formas de aprender como son:

- Colaboración y co-construcción del aprendizaje: cada vez es más frecuente que las instituciones están dejando de lado el método tradicional de enseñanza-aprendizaje, donde un docente imparte instrucciones a un grupo de estudiantes, quienes las reciben de manera pasiva (Pearson, 2022). De manera que, las nuevas tendencias en educación apuntan hacia que los alumnos sean partícipes de la co-creación de su propio proceso académico, esto ayuda a que se fortalezca la comunicación y el trabajo en equipo, donde el docente se vuelve un guía o facilitador del conocimiento. Este método de enseñanza se basa en el constructivismo de Vygotsky y Piaget, la cual consiste en que el profesor busca incentivar a los estudiantes a ser parte del proceso pedagógico.
- Aprendizaje ubicuo (U-Learning): el aprendizaje tradicional, que era memorístico y consideraba a los estudiantes como receptores pasivos de información, está siendo reemplazado por un entorno de aprendizaje ubicuo. En este nuevo enfoque, el docente se convierte en un facilitador que puede apoyar a los estudiantes tanto de manera directa como indirecta, utilizando dispositivos accesibles en cualquier momento y lugar (Novoa et al., 2020). Esta nueva forma de aprender se ha convertido en un paradigma educativo, ya que depende mucho de la accesibilidad a la tecnología y su conocimiento en ella. Por lo tanto, este método de enseñanza es efectivo en sectores donde existe las condiciones tecnológicas apropiadas.
- Enfoque personalizado y adaptativo: la educación está evolucionando hacia un enfoque centrado en el alumno, similar a cómo los profesionales personalizan sus servicios según las necesidades de cada cliente. En contraste con el antiguo modelo, donde todos los estudiantes debían adaptarse a un programa rígido y realizar las mismas actividades sin considerar sus habilidades individuales, ahora se busca adaptar la enseñanza a las necesidades y contextos específicos de cada estudiante (Pearson, 2022). Este nuevo modelo de aprendizaje donde el docente personaliza y adapta los conocimientos acordes a cada situación del estudiante, es una tendencia que busca innovar la educación desde las estrategias hasta los métodos que se emplean en ello.



Siendo esto una solución alternativa para casos de alumnos que no pueden adaptarse fácilmente a los procesos de enseñanza-aprendizaje tradicionales.

- E-learning y conectividad: el E-Learning es un modelo educativo que ha crecido rápidamente debido a las numerosas ventajas que ofrece al proceso de enseñanza-aprendizaje. Su propósito es facilitar la creación y gestión de espacios de enseñanza y aprendizaje en internet, donde profesores y estudiantes pueden interactuar a lo largo de su proceso formativo (Guillén et al., 2020). Los avances de la conectividad han logrado emular virtualmente varias de las actividades que se realizan en un aula de clases de la vida real, debido a que estos entornos digitales brindan la capacidad de interactuar, simular, ilustrar entre otras cosas más que se puedan hacer. Los procesos educativos se están ajustando a las nuevas tecnologías, de manera que ahora los docentes tienen una gama de herramientas que les ayudan facilitar la forma de impartir el conocimiento a los estudiantes.
- Educación inclusiva: es la nueva tendencia educativa que promueve la eliminación de cualquier barrera que obstaculice el desarrollo integral de la persona, especialmente en los ámbitos académico y social (Escobar et al., 2020). Esta práctica educativa cada vez gana más terreno en los distintos tipos de niveles de educación, de modo que está rompiendo con todos los impedimentos que existían en los procesos de enseñanza-aprendizaje tradicionales, debido a que busca superar aquellos problemas como la falta oportunidades a causa del lugar de origen, el lenguaje, condición física, raza étnica, estatus económico, etc. La inclusión dentro de la educación es fundamental para que se consiga la igualdad de condiciones en los sistemas educativos de los diferentes países, siendo esto parte de los Objetivos del Desarrollo Sostenible que impulsa el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo dentro de su agenda 2030.

Emprendimiento y Gestión

La materia de emprendimiento y gestión, es el resultado de la unión de dos conceptos que se relacionan entre sí; el emprendimiento, por un lado, abarca la autonomía financiera y el crecimiento personal. Mientras que la gestión, se enfoca en el correcto manejo de los recursos y su planificación. En el siguiente apartado se detallará cada uno de estos conceptos:

El emprendimiento se centra en la construcción social del conocimiento a través del uso de recursos que permitan el cumplimiento de las metas impuestas por las personas. De acuerdo con Gómez (2019), menciona que el emprendimiento se fundamenta en la capacidad de



reconocer oportunidades que pueden ser aprovechadas mediante el manejo idóneo de los recursos para lograr crear un beneficio a las partes interesadas.

Por su parte, Gonzáles y Vieira (2021) sostienen que: “el emprendimiento busca fomentar la creatividad, el diseño de una empresa, su puesta en funcionamiento y la resolución de problemas” (p.103). La perspectiva de estas autoras tiene ciertas diferencias con Gómez, ya que, Gonzáles y Vieira tienen una visión más hacia lo empresarial, en cambio, Gómez intenta demostrar que el emprendimiento va más allá de lo corporativo, aludiendo que es una habilidad que sirve para explotar la creatividad innata del ser humano. Sin embargo, recientes estudios indican que el campo del emprendimiento y sus diferentes interpretaciones teóricas van cambiando con el tiempo a medida que van saliendo nuevas investigaciones empíricas (Terán y Guerrero, 2020).

Vale mencionar que ambas corrientes teóricas planteadas por estos autores coinciden en que el emprendimiento es el manejo correcto de recursos. Por lo tanto, una administración adecuada conlleva a que se cumplan con las metas propuestas, es decir, una efectiva gestión de ellos. Es aquí donde parte el concepto de gestión y se enlaza con el emprendimiento.

La gestión como concepto se enmarca en el conjunto de actividades que buscan planificar acciones que logren alcanzar el objetivo propuesto. Según Ruíz et al (2023) indica que la gestión ha sido el eje central de la realización de la mayoría de los macroproyectos a través de la historia, sus postulados han servido de guía para proyectos a menor escala, los lineamientos de una buena gestión son importantes para que cualquier actividad empresarial u organización funcione de manera efectiva y con ello logre sus objetivos.

En cambio, para Casero (2023) define que la gestión es todo aquello que se relaciona a la organización y coordinación de los recursos humanos, materiales y capitales de una empresa u organismo, en la cual actúa bajo constatación de riesgo, es de ahí, que nace la importancia de saber manejar bien los distintos recursos, con el fin de garantizar el funcionamiento estratégico de la actividad comercial que se realice.

Al parecer las diferentes perspectivas de los autores coinciden en que, la gestión es la acción de planificar previamente el uso de los distintos recursos para que se logre cumplir un objetivo trazado por las partes interesadas, siendo algo fundamental para que una empresa u organización subsista, ya que, de esto depende de que tenga o no éxito.

Por otro lado, más allá de los conceptos tanto de emprendimiento y gestión. Es necesario resaltar que estos se relacionan entre sí, debido a que si un emprendimiento busca sobrevivir



es esencial de que se lleve una buena gestión de los recursos. Según Schnarch (2022). Señala que para emprender es fundamental tener ciertas competencias y habilidades las cuales son: identificar oportunidades, estructurar la oferta de valor, definir el modelo de negocios, y la más importante saber diseñar estrategias para gestionar el negocio. Por esta razón, los emprendedores tienen que poseer conocimientos en ambos campos para conseguir administrar de manera correcta un emprendimiento, sin ello, estaría destinado al fracaso.

Entorno virtual

Las posibilidades de acceder al conocimiento se han transferido a distintos escenarios con diferentes formas de enseñar y aprender, mismos que son mediados por herramientas tecnológicas buscando impactar y motivar la acción educativa dentro de los entornos virtuales para el aprendizaje (EVA), los cuales tienen la consigna de ser escenarios dinámicos, que promuevan el aprendizaje colaborativo y sean verdaderas herramientas pedagógicas para alcanzar los objetivos (Pacheco, 2022). Es prioritario garantizar que se cubran esas demandas y para ello, los docentes no son ajenos a esta situación, se pretende aprovechar todo el potencial que estos recursos poseen para el logro de aprendizajes sólidos (Arce et al., 2023).

Los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje facilitan la interacción entre los docentes y estudiantes, y hace que el aprendizaje sea dinámico y activo, donde los estudiantes asumen su responsabilidad en su proceso de capacitación con ayuda del docente en el proceso cognitivo. Además, cumplen un papel importante, con su incorporación en las actividades docentes ha generado mejor implementación en el proceso de enseñanza – aprendizaje (Pacheco, 2022).

Los entornos virtuales de enseñanza - aprendizaje (EVEA) refieren a una aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica de una propuesta de aprendizaje, donde se caracteriza por poner en acción un conjunto de recursos y herramientas que fortalecen aprendizaje a través del trabajo colaborativo entre docentes y estudiantes, lo que permite crear y desarrollar comunidades de aprendizaje (Bustos Sánchez & Coll Salvador, 2010).

De acuerdo con lo expresado por los autores, se indica que los Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje (EVEA) promueven un tipo de aprendizaje dinámico y participativo. En estos entornos, se fomenta el trabajo en equipo, lo que facilita la comprensión y aplicación de conceptos teóricos en situaciones prácticas. Además, al brindar acceso a una amplia variedad de recursos y herramientas de manera intuitiva, los EVEA contribuyen a cerrar la brecha cognitiva entre la teoría y la práctica en diferentes niveles educativos. En resumen, se



argumenta que estos entornos virtuales pueden mejorar significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La gamificación

La gamificación, a pesar de contar con diversas definiciones emergentes en los últimos años, se caracteriza por aspectos comunes que la hacen única y efectiva en distintos contextos. Una de las más completas es la aportada por (Gallego et al., 2016), quienes definen gamificación de la siguiente manera: “El uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos llevados a cabo en contextos ajenos a los pertenecientes al ocio y tiempo libre, con el propósito de transmitir unos contenidos a través de una experiencia lúdica que potencie la motivación, la implicación, el aprendizaje y la diversión”.

A menudo, se confunde el término de gamificación con el aprendizaje basado en juegos (ABJ), empleándose de manera incorrecta para referirse a cualquier práctica educativa relacionada con el juego. Aunque ambos utilizan el juego como medio para fomentar el aprendizaje, no son términos sinónimos, ya que tienen enfoques distintos. En el ABJ, los juegos se utilizan como herramientas para adquirir conocimientos o habilidades, mientras que en la gamificación se busca crear escenarios donde los participantes empleen elementos del juego para superar desafíos. El objetivo es que los usuarios se involucren activamente y se sientan como protagonistas en una experiencia de juego (López et al., 2022).

Profundizando en la metodología de la gamificación, según la perspectiva de Huamani (2021), se distinguen dos variantes en función de su duración en el tiempo. Por un lado, se encuentra la gamificación superficial o de contenido, que se aplica en lapsos breves y momentos específicos durante una clase o actividad determinada. Por otro lado, se encuentra la gamificación estructural o profunda, que se incorpora en toda la planificación o estructura de un curso. Ambos buscan que el aprendizaje se vea como motivador e interesante, en contra de considerarse monótono y centrado en la memorización.

Al abordar las características de la gamificación, es importante destacar los tres elementos esenciales que definen esta metodología y que deben considerarse al crear experiencias de aprendizaje gamificadas. Estos elementos, conocidos como dinámicas, mecánicas y componentes, tienen como objetivo involucrar emocionalmente a los participantes en la experiencia. Entre las dinámicas más relevantes se encuentran las recompensas, el estatus, el logro, la autoexpresión, la competición y el altruismo, cada una diseñada para satisfacer diferentes necesidades y deseos de los jugadores (Ortiz et al., 2022).



- Recompensas: implican obtener beneficios como resultado del esfuerzo realizado.
- Estatus: implica obtener reconocimiento y una posición más destacada.
- Logro: se refiere a experimentar satisfacción personal al superar desafíos.
- Autoexpresión: consiste en crear una identidad única dentro del juego.
- Competición: implica compararse con otros para alcanzar un rendimiento superior.
- Altruismo: implica ayudar a otros participantes sin esperar nada a cambio.

En segundo lugar, la mecánica se refiere a los diversos componentes y estrategias que inician las acciones que realizan los jugadores durante el juego. Se utilizan para guiar el comportamiento de los jugadores para lograr objetivos en un contexto de juego. Las mecánicas de experiencia de juego más comunes son los puntos, las insignias y las clasificaciones, también conocidas como tríada PBL (puntos, insignias, tablas de clasificación) (Elisabeth et al., 2022).

Los puntos tienen una variedad de usos, desde obtener recompensas y regalos hasta mejorar el estatus dentro del juego. Dependiendo del propósito, pueden categorizarse como puntos de experiencia, habilidad, reputación, entre otros. Por otro lado, las insignias son reconocimientos físicos o virtuales otorgados a los participantes tras alcanzar un objetivo, lo que puede aumentar su motivación si se utilizan correctamente. Por último, las clasificaciones se emplean para mostrar la posición del jugador en relación con los demás participantes, incentivando así su esfuerzo por mejorar su posición. Es crucial evitar fomentar una competitividad negativa en este proceso (Barrio, 2017).

De acuerdo con Ortiz et al. (2022), es fundamental que exista un equilibrio entre los retos y misiones que debe superar el alumnado y su capacidad para lograrlos, ya que, si el reto es demasiado sencillo, causará aburrimiento y desinterés, mientras que, si es inalcanzable, provocará frustración. Ambos casos derivarán en una pérdida de motivación hacia el aprendizaje.

Tercero, los componentes son partes específicas utilizadas en el diseño del juego. Algunos de los más relevantes incluyen (García et al., 2021).

- Logros: representación gráfica de los objetivos alcanzados.
- Avatares: caracterización virtual de los jugadores que promueve los vínculos de apego con sus personajes.
- Colecciones: conjunto de objetos que los participantes tienen la oportunidad de acumular para posteriormente intercambiarlos por algún beneficio.



- Bienes virtuales: artículos que se pueden emplear durante los juegos y otorgan ciertas ventajas al jugador.
- Niveles: aumentan la dificultad del juego a medida que los participantes progresan, lo cual fomenta una motivación continua.

Es importante señalar que, además de las dinámicas, mecánicas y componentes, autores como López et al. (2022), también resaltan la importancia de la estética como un elemento fundamental en cualquier experiencia gamificada. La estética se refiere al conjunto de elementos que permite a los participantes involucrarse en el juego y sentirse parte de una narrativa específica, que incluye gráficos, música, ambientación, narrativa, personajes, entre otros. Es responsabilidad del docente seleccionar los elementos de gamificación que mejor se adapten a las características y necesidades de su grupo, con el fin de mantener el interés de los estudiantes y fomentar una motivación intrínseca hacia el proceso de aprendizaje (García et al., 2021). Además, es importante abordar algunos aspectos que han surgido en torno a la gamificación desde sus inicios, ya que representan un desafío para su implementación adecuada:

- La gamificación no consiste en jugar con juguetes u objetos de carácter lúdico.
- No es necesario ser una persona experta en tecnología para poderla aplicar.
- No son imprescindibles unos altos recursos económicos para introducir la gamificación en el aula, únicamente creatividad y una narrativa interesante.
- No debe emplearse para entretener al alumnado en el tiempo libre, pues así se limitan sus posibilidades de disfrutar del proceso de aprendizaje.

Por otro lado, las herramientas de gamificación que ofrecen las empresas tecnológicas son muy variadas, existen herramientas gratuitas, de paga y con límite de acceso a gratuidad. En cualquiera de las opciones que dispone el mercado de softwares, casi todos cumplen con el objetivo de gamificar el conocimiento. De modo que, hay distintas herramientas que ayudan a cumplir con el objetivo que se busca enseñar o mejorar, sin embargo, se debe destacar que dentro de las ofertas gratuitas existen tres plataformas muy utilizadas. A continuación, se mencionan cada una de ellas:

- Educaplay: es una herramienta educativa en línea que permite crear actividades interactivas para el aprendizaje, enfocándose en la gamificación y la personalización de los contenidos. Está dirigida a docentes, educadores y estudiantes, ofreciendo una



amplia variedad de recursos didácticos que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de la tecnología.

- Wordwall: es una herramienta digital educativa que permite a docentes y estudiantes crear y utilizar actividades interactivas y personalizadas para reforzar el aprendizaje de forma lúdica. Su diseño sencillo e intuitivo hace que sea una plataforma accesible para todo tipo de usuarios, desde nivel inicial hasta niveles más avanzados.
- Kahoot: es una herramienta educativa interactiva basada en juegos, diseñada para hacer el aprendizaje más divertido y dinámico a través de cuestionarios en tiempo real. Utilizada tanto en entornos educativos como corporativos, Kahoot permite crear experiencias de aprendizaje colaborativo mediante competencias amistosas, en las que los participantes responden preguntas en un formato de quiz. Su capacidad de hacer que el aprendizaje sea competitivo y entretenido lo convierte en un recurso popular entre docentes, estudiantes y profesionales.

1.2.Bases legales

Sistema económico y político de la Constitución de la República del Ecuador

La Constitución de la República del Ecuador garantiza que los modelos o sistemas de comercios populares basados en el emprendimiento pueden ejercer con libertad de derecho, siempre que esto se enmarque en los siguientes artículos:

Art. 283: “El sistema económico es social y solidario; reconoce al ser humano como sujeto y fin; propende a una relación dinámica y equilibrada entre sociedad, Estado y mercado, en armonía con la naturaleza; y tiene por objetivo garantizar la producción y reproducción de las condiciones materiales e inmateriales que posibiliten el buen vivir.”

“El sistema económico se integrará por las formas de organización económica pública, privada, mixta, popular y solidaria, y las demás que la Constitución determine. La economía popular y solidaria se regulará de acuerdo con la ley e incluirá a los sectores cooperativistas, asociativos y comunitarios.”

Art. 284: La política económica tendrá los siguientes objetivos:

1. Asegurar una adecuada distribución del ingreso y de la riqueza nacional.
2. Incentivar la producción nacional, la productividad y competitividad sistémicas, la acumulación del conocimiento científico y tecnológico, la inserción estratégica en la economía mundial y las actividades productivas complementarias en la integración regional.



3. Asegurar la soberanía alimentaria y energética.
4. Promocionar la incorporación del valor agregado con máxima eficiencia, dentro de los límites biofísicos de la naturaleza y el respeto a la vida y a las culturas.
5. Lograr un desarrollo equilibrado del territorio nacional, la integración entre regiones, en el campo, entre el campo y la ciudad, en lo económico, social y cultural.
6. Impulsar el pleno empleo y valorar todas las formas de trabajo, con respeto a los derechos laborales.
7. Mantener la estabilidad económica, entendida como el máximo nivel de producción y empleo sostenibles en el tiempo.
8. Propiciar el intercambio justo y complementario de bienes y servicios en mercados transparentes y eficientes.
9. Impulsar un consumo social y ambientalmente responsable.

Art. 304: La política comercial tendrá los siguientes objetivos:

1. Desarrollar, fortalecer y dinamizar los mercados internos a partir del objetivo estratégico establecido en el Plan Nacional de Desarrollo.
2. Regular, promover y ejecutar las acciones correspondientes para impulsar la inserción estratégica del país en la economía mundial.
3. Fortalecer el aparato productivo y la producción nacionales.
4. Contribuir a que se garanticen la soberanía alimentaria y energética, y se reduzcan las desigualdades internas.
5. Impulsar el desarrollo de las economías de escala y del comercio justo.
6. Evitar las prácticas monopólicas y oligopólicas, particularmente en el sector privado, y otras que afecten el funcionamiento de los mercados.

Art. 306: “El Estado promoverá las exportaciones ambientalmente responsables, con preferencia de aquellas que generen mayor empleo y valor agregado, y en particular las exportaciones de los pequeños y medianos productores y del sector artesanal.”

Ley Orgánica de Economía Popular y Solidaria

Por otro lado, la Ley de Economía Popular y Solidaria ampara los sistemas económicos solidarios y populares como los emprendimientos, además de fomentar este tipo de economías en la población ecuatoriana con fines de desarrollo social. Aquello es respaldado en los siguientes artículos:



Art. 1: “Definición.- Para efectos de la presente Ley, se entiende por economía popular y Solidaria a la forma de organización económica, donde sus integrantes, individual o colectivamente, organizan y desarrollan procesos de producción, intercambio, comercialización, financiamiento y consumo de bienes y servicios, para satisfacer necesidades y generar ingresos, basadas en relaciones de solidaridad, cooperación y reciprocidad, privilegiando al trabajo y al ser humano como sujeto y fin de su actividad, orientada al buen vivir, en armonía con la naturaleza, por sobre la apropiación, el lucro y la acumulación de capital”.

Art. 2: “Ámbito. - Se rigen por la presente ley, todas las personas naturales y jurídicas, y demás formas de organización que, de acuerdo con la Constitución, conforman la economía popular y solidaria y el sector Financiero Popular y Solidario; y, las instituciones públicas encargadas de la rectoría, regulación, control, fortalecimiento, promoción y acompañamiento. (...)”.

Art. 3: Objeto. - La presente Ley tiene por objeto:

- a) Reconocer, fomentar y fortalecer la Economía Popular y Solidaria y el Sector Financiero Popular y Solidario en su ejercicio y relación con los demás sectores de la economía y con el Estado;
- b) Potenciar las prácticas de la economía popular y solidaria que se desarrollan en las comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades, y en sus unidades económicas productivas para alcanzar el Sumak Kawsay;
- c) Establecer un marco jurídico común para las personas naturales y jurídicas que integran la Economía Popular y Solidaria y del Sector Financiero Popular y Solidario;
- d) Instituir el régimen de derechos, obligaciones y beneficios de las personas y organizaciones sujetas a esta ley; y,
- e) Establecer la institucionalidad pública que ejercerá la rectoría, regulación, control, fomento y acompañamiento.

Art. 4: Principios. - Las personas y organizaciones amparadas por esta ley, en el ejercicio de sus actividades, se guiarán por los siguientes principios, según corresponda:

- a) La búsqueda del buen vivir y del bien común;
- b) La prelación del trabajo sobre el capital y de los intereses colectivos sobre los individuales;
- c) El comercio justo y consumo ético y responsable;
- d) La equidad de género;

- e) El respeto a la identidad cultural;
- f) La autogestión;
- g) La responsabilidad social y ambiental, la solidaridad y rendición de cuentas; y,
- h) La distribución equitativa y solidaria de excedentes.

Plan Nacional para el Buen Vivir

Dentro del Plan Nacional para el Buen Vivir, se encuentra el eje 3 que, tiene como objetivo “Una sociedad activa y participativa de la mano de un Estado cuya cercanía a ella radique en una gestión pública democrática, son componentes fundamentales de un proceso político que busca como horizonte la construcción de una sociedad comprometida con la gestión colectiva de los asuntos públicos” (Plan Nacional para el Buen Vivir; Objetivo 7, 2017).

Ley Orgánica de Educación Intercultural

En cuanto a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, establece ciertos principios que permiten que la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión se implemente en las mallas curriculares del sistema educativo ecuatoriano para los niveles de bachillerato. Esto se contempla en los siguientes artículos:

Art. 2: Principios. - La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

(...)

dd. Articulación. - Se establece la conexión, fluidez, gradación curricular entre niveles del sistema, desde lo macro hasta lo micro-curricular, con enlaces en los distintos niveles educativos y sistemas y subsistemas del País;

Art. 3: Fines de la educación. - Son fines de la educación:

(...) **r.** La potenciación de las capacidades productivas del país conforme a las diversidades geográficas, regionales, provinciales, cantonales, parroquiales y culturales, mediante la diversificación curricular; la capacitación de las personas para poner en marcha sus iniciativas productivas individuales o asociativas; y el fortalecimiento de una cultura de emprendimiento.

Conclusiones del capítulo.

Durante la revisión de los antecedentes históricos respecto a los diferentes estudios realizados acerca del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los entornos virtuales de educación, se observa que autores como Rodríguez, García,



Zambrano, Intriago, Bermúdez, Tacan y Palma et al., coinciden en que la interacción entre estudiante y docente es clave para que se logren cumplir los objetivos de aprendizaje, y para ello, las plataformas digitales actuales ofrecen todos los recursos necesario para alcanzar un desarrollo integral, siempre y cuando estos sean llevados de forma planificada. Además de que las instituciones educativas públicas cuenten con las herramientas tecnológicas suficientes para aplicar cualquier tipo de estrategia o metodología.

La fundamentación teórica muestra que los procesos de enseñanza-aprendizaje se basan en que exista una fluida interacción entre el estudiante y el docente, la cual es esencial para que se construya un entorno confortable para que el acto pedagógico sea efectivo y se consigan las metas de aprendizaje planteadas. En este sentido, autores como Ampuero, Pastor y Osorio et al., todos ellos concuerdan que el proceso de enseñanza aprendizaje es un sistema integral donde se incluye varias estrategias pedagógicas que ayuden a asimilar el conocimiento de manera más fácil. Algunos autores como Huamaní, Barrio, Ortiz, Gallego et al., coinciden que la gamificación en entornos virtuales, puede ser una excelente estrategia pedagógica para potenciar la motivación e interacción de los estudiantes, esto debido a que esta técnica emplea las mecánicas de los juegos para lograr alcanzar metas de aprendizaje, y gracias a los avances en entornos virtuales de aprendizaje (EVA), cada vez los docentes tienen más opciones tecnológicas para crear experiencias gamificadas complejas.



CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y RESULTADOS DIAGNÓSTICO

En este capítulo, se presenta la metodología de investigación que sostiene este estudio sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión, y su vinculación con la gamificación.

Por otro lado, también se indica los métodos empleados e instrumentos aplicados para la recolección de la información en la Unidad Educativa Fiscal “Juan Montalvo”. Más adelante, se explica la población y muestra seleccionada para el estudio, y se puntualiza cada uno de los procesos ejecutados durante el transcurso de la investigación. Por último, se muestran cada uno de los resultados obtenidos.

2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables o categorías

Tabla 1. Conceptualización y operacionalización de categorías

Categoría	Conceptualización	Dimensión	Indicadores	¿Cómo se van a medir?
Procesos de enseñanza aprendizaje de los contenidos de la asignatura Emprendimiento y Gestión	El proceso de enseñanza	Motivación	Interés por las actividades	Diagnóstico inicial: encuesta, entrevista y observación
	aprendizaje, es la interacción entre el estudiante y el docente, la cual tiene como finalidad lograr cumplir objetivos de aprendizaje (Osorio et al., 2022). En este caso en específico, enfocado en la enseñanza de los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.	Participación	Interacción	
		Comprensión	Adquisición de conocimientos	

		TRABAJO DE TITULACIÓN				
Estrategia de gamificación en entornos virtuales de aprendizaje	La gamificación es una técnica que busca aumentar la motivación de los estudiantes para alcanzar mejores resultados de aprendizaje a través de herramientas digitales educativas (Gallego et al., 2016).	Mecánicas de juego	Nivel de participación	Diagnóstico inicial: encuesta, entrevista y observación		
			Frecuencia de uso			
			Tiempo de dedicación			
			Motivación			
			Logro de objetivos			
				Diseño	Satisfacción del usuario	Diagnóstico de validación de satisfacción: Instrumento de encuesta de escala de Likert
					Tiempo de aprendizaje	
					Motivación	
					Logro de objetivos	

Fuente: Elaboración propia

2.2. Enfoque de la Investigación

En la presente investigación que buscó abordar el tema de las estrategias de gamificación en los espacios virtuales para los procesos de enseñan aprendizaje, específicamente en los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión que se imparten a los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa a distancia “Juan Montalvo”, se decidió seguir un enfoque mixto, es decir, cuantitativo – cualitativo. Esto debido a que, primero, se caracterizaron las distintas cualidades de cada una de las variables o categorías que se abordan en la estrategia de gamificación en los entornos virtuales, y los procesos de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión. Para luego, cuantificar cada uno de



los indicadores mediante técnicas e instrumentos de recolección de información, lo cual permitió obtener un análisis descriptivo del objeto de estudio.

2.3. Alcance de la investigación

El actual estudio buscó centrarse en examinar los procesos de enseñanza aprendizaje, enfocados directamente en el aprendizaje de los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión que se dictan a los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa a distancia “Juan Montalvo”. Por otro lado, también se pretendió generar una propuesta de gamificación para los contenidos de Emprendimiento y Gestión que ayude a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje de los alumnos de dicha unidad educativa, de manera que, el alcance de la investigación llegó a ser aplicado.

2.4. Tipo de investigación

El tipo de estudio que se llevó a cabo es de índole descriptivo, de modo que la investigación en su mayor parte buscó describir la situación actual de la gamificación en el sistema educativo del país, tomando como caso de estudio a la Unidad Educativa a distancia “Juan Montalvo”. Esto se justifica debido a que la recolección de la información es una descripción de los espacios virtuales de enseñanza aprendizaje de dicha unidad educativa, la cual acoge a estudiantes de diferentes ciudades del Ecuador. Si bien, sus instalaciones se encuentran en Quito, cantón perteneciente a la provincia de Pichincha, esta cuenta con la modalidad de educación a distancia no presencial, lo que permite que reciba a alumnos de otros cantones mediante el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC).

Con lo concerniente al tiempo de investigación, este fue transversal, ya que, el periodo de estudio se ubica entre los meses de junio a agosto del año 2024. En este lapso de tiempo se realizó la búsqueda de información bibliográfica y la recolección de datos de campo a través de las diferentes técnicas de investigación.

2.5. Métodos empleados

En relación a los métodos teóricos empleados en la investigación, se utilizaron el análisis y la síntesis, esto con el fin de analizar las distintas teorías que giran alrededor de los temas del proceso de enseñanza aprendizaje, la gamificación, los entornos virtuales, el emprendimiento y la gestión. Para después sintetizar cada uno de estos conceptos y crear una idea general que ayude a sustentar lo manifestado en el texto. Además de ello, se implementó el método inductivo el cual permitió examinar los diferentes conceptos particulares que componen a la gamificación en entornos virtuales, para luego, mediante el método deductivo buscar



contrastar cada uno de esos elementos que están ligados entre sí, lo que sirvió para crear una teoría general que respalde al estudio de campo. Por otra parte, también se recurrió al método sistémico estructural funcional para generar conexión entre lo teórico y la propuesta de diseño de estrategia de gamificación en los espacios virtuales de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa a distancia “Juan Montalvo” dirigido a los estudiantes de primero de bachillerato.

Con lo concerniente a los métodos empíricos, se empleó la técnica de la observación no sistemática de manera directa y no participante para descubrir las falencias que existen en los procesos de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión que se imparte a los alumnos de primero de bachillerato de la Unidad Educativa a distancia “Juan Montalvo”. Además, se hizo uso de la técnica de la encuesta para recopilar información de los estudiantes de primero de bachillerato en dicha institución educativa, esto con el fin de ver el estado actual del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura. También se recurrió a la técnica de la entrevista, con el objetivo de tener la perspectiva y los criterios de los especialistas en materia de Emprendimiento y Gestión. Finalmente, se realizó una revisión documental a los diferentes textos de estudio que se usan como material didáctico, esto con la intención de analizar los contenidos de la asignatura.

En lo que concierne a los métodos matemáticos-estadísticos, se acudió al método estadístico descriptivo, debido a que se buscó calcular y describir las diferentes variables que surgieron del análisis del caso de la Unidad Educativa a distancia “Juan Montalvo”, esto mediante la representación de histogramas.

2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Los instrumentos utilizados para la investigación de acuerdo a las técnicas mencionadas en el anterior apartado son los siguientes: Para la observación se empleó un instrumento de registro descriptivo (Ver anexo 1) del fenómeno de los procesos de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. En cambio, para la encuesta se diseñó un cuestionario de preguntas cerradas (Ver anexo 2), donde se buscó obtener la opinión de los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa a distancia “Juan Montalvo”, respecto al tema de los procesos de enseñanza de los contenidos de la asignatura. Mientras que para la entrevista se creó un guion estructurado de preguntas específicas para cada entrevistado (Ver anexo 3 y 4), las cuales fueron dirigidas; una para el coordinador de la Unidad Educativa Fiscal “Juan Montalvo” en la modalidad a distancia (MSc. Víctor Hugo Villamarín), y otra para la docente encargada de la asignatura de Emprendimiento y Gestión



(Ing. Patricia Jiménez) de dicha institución educativa. Por último, para la revisión documental se elaboró un fichero digital para ordenar y clasificar los diferentes textos de estudio de la asignatura (Ver anexo 5), que luego sirvieron para el posterior análisis de datos y propuesta.

2.7. Delimitación de la población y la muestra

Para la actual investigación se tomó como unidad de análisis a la población estudiantil de la Unidad Educativa Fiscal “Juan Montalvo”, en su modalidad a distancia, la cual cuenta con un total de 15271 estudiantes matriculados en Educación General Básica Nivel Superior y Bachillerato General Unificado, esto durante el año lectivo 2023 – 2024. No obstante, es importante mencionar que la cifra anterior se reduce debido a que la asignatura de Emprendimiento y Gestión, sólo se imparte en los tres niveles de Bachillerato General Unificado, en primero, segundo y tercero. De modo que, los tres niveles de bachillerato tienen una matrícula de 9240 alumnos en el periodo actual.

Al ser una población muy amplia de estudiantes de Bachillerato General Unificado, se decidió enfocar el estudio exclusivamente en los alumnos de primero de bachillerato, ya que, ellos son los que reciben las bases principales de los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, cuya población se encuentra conformada por un total de 3480 alumnos matriculados en el periodo actual, los cuales están distribuidos en 40 paralelos, cada uno de los paralelos cuanta con un promedio de 87 estudiantes por aula. De dicha población se seleccionó una muestra intencional no probabilística al escoger el paralelo “A” compuesto por 87 estudiantes, se seleccionaron estos estudiantes porque eran los que más dificultades presentaron en los contenidos de la asignatura Emprendimiento y Gestión.

2.8. Estrategia investigativa o proceder metodológico

La estrategia investigativa que se siguió para abordar el tema de la gamificación en entornos virtuales en los procesos de enseñanza aprendizaje para los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, se basó en un enfoque mixto, donde tuvo cabida a diferentes etapas y procedimientos que llevaron a que se lograra obtener conclusiones relevantes en este estudio. A continuación, se detallarán cada una de las etapas que se siguieron en el transcurso de la investigación:

La primera etapa, se enmarca en la revisión de la literatura científica que existe sobre la temática de la gamificación en entornos virtuales, los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, y cuestiones legales del sistema educativo ecuatoriano. Es aquí donde los métodos teóricos fueron esenciales para conseguir los argumentos necesarios que



permitieron crear una idea general que sirvió para la elaboración del marco teórico. Los conceptos descritos en ese apartado son los que fundamentaron a la investigación de campo. En la segunda etapa, se diseñaron los diferentes instrumentos de investigación para la recolección de la información de campo. Comenzado con la técnica de la encuesta, se realizó un banco de preguntas cerradas usando la herramienta en línea Google Forms, las cuales fueron dirigidas a los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa a distancia “Juan Montalvo”, que se distribuyeron a través de la propia plataforma digital de dicha institución educativa (Moodle). Con lo que se refiere a la técnica de la entrevista, se creó un guion de preguntas estructuradas para cada entrevistado, estas se efectuaron de manera telemática mediante la plataforma de videollamada Zoom, y fueron grabadas para su posterior transcripción y análisis. En lo que respecta a la observación, se manejó un registro descriptivo de los hechos más importantes encontrados en la institución educativa, para aquello, se hizo varias visitas a las aulas virtuales en horarios de clase de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los alumnos de primero de bachillerato, donde se anotó cada uno de los eventos observados en la clase.

Tercera etapa, luego de la recolección de la información de campo con los diferentes instrumentos, se realizó el análisis de los datos mediante el software Microsoft Excel, el cual permitió tabular cada una de las variables que surgieron de la investigación, estos datos fueron representados a través de histogramas para una mejor comprensión. En el caso de las entrevistas, se extrajeron los fragmentos más destacados de cada una las opiniones de los entrevistados, algo similar se aplicó para los datos de la observación, en la que los registros relevantes fueron vitales para contrastar con los otros instrumentos.

Cuarta etapa, en esta se realizó la triangulación de la información, donde todos los datos obtenidos de los diferentes instrumentos empleados en la investigación de campo se compararon entre sí. Con ello, se obtuvo la interpretación de los resultados en función de los objetivos trazados en el principio de la investigación y lo establecido por el marco teórico. Este proceso de interpretación integrará las dimensiones cuantitativas y cualitativas para ofrecer una visión completa y contextualizada de las estrategias de gamificación en entornos virtuales para el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión dirigida a los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa a distancia “Juan Montalvo”.



La última etapa, consiste en la presentación de los resultados mediante un informe escrito donde se generen conclusiones y recomendaciones que sirvan para crear propuesta que ayuden a los educadores a optimizar los procesos de enseñanza aprendizaje en espacios virtuales empleando estrategias efectivas de gamificación para la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

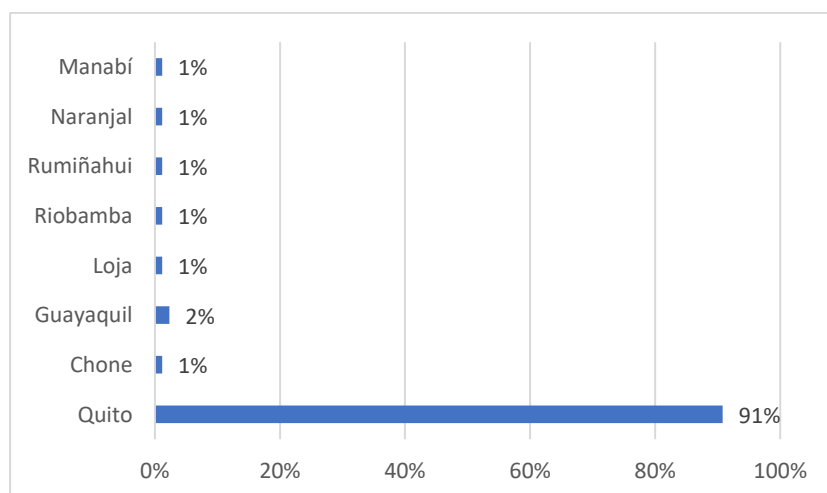
2.9. Resultados del diagnóstico inicial

En este apartado, se presentarán los resultados recopilados por los distintos instrumentos que se aplicaron a la Unidad Educativa a distancia “Juan Montalvo” para la obtención de la información. Esto con el fin de mostrar los diferentes datos numéricos mediante tablas y representaciones gráficas basados en un estudio estadístico descriptivo. Por otro lado, también se exponen las opiniones de expertos y encargados de la institución educativa con la intención de mostrar las diferentes perspectivas del tema de las estrategias de gamificación en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, además de las observaciones hechas por los autores de la investigación. El análisis de aquello, permitirá revelar las conclusiones del caso de estudio que se llevó a cabo durante esta fase de indagación in situ.

A continuación, se muestran los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes de primero de bachillerato, paralelo “A”, de la Unidad Educativa a distancia “Juan Montalvo”:

Datos demográficos de la encuesta

Figura 1. Lugar de origen de los encuestados

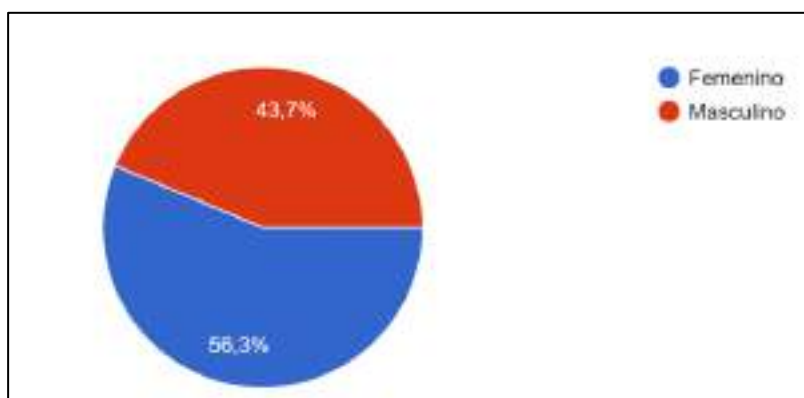


Análisis: De un total de 87 estudiantes encuestados de la Unidad Educativa a distancia “Juan Montalvo”, se observa que el 91% de ellos pertenecen al cantón Quito, mientras que un 2% son oriundo de la ciudad de Guayaquil. El 7% restante de ellos, son de cantones aledaños al lugar donde se encuentra las instalaciones físicas de la unidad educativa fiscal.



Interpretación: Si bien, la Unidad Educativa “Juan Montalvo” tiene la modalidad virtual a distancia, la cual está abierta para receptor estudiantes de otros cantones del país, todo indica que la mayoría de los estudiantes matriculados pertenecen al cantón de Quito, lugar donde se encuentra la sede de la institución educativa.

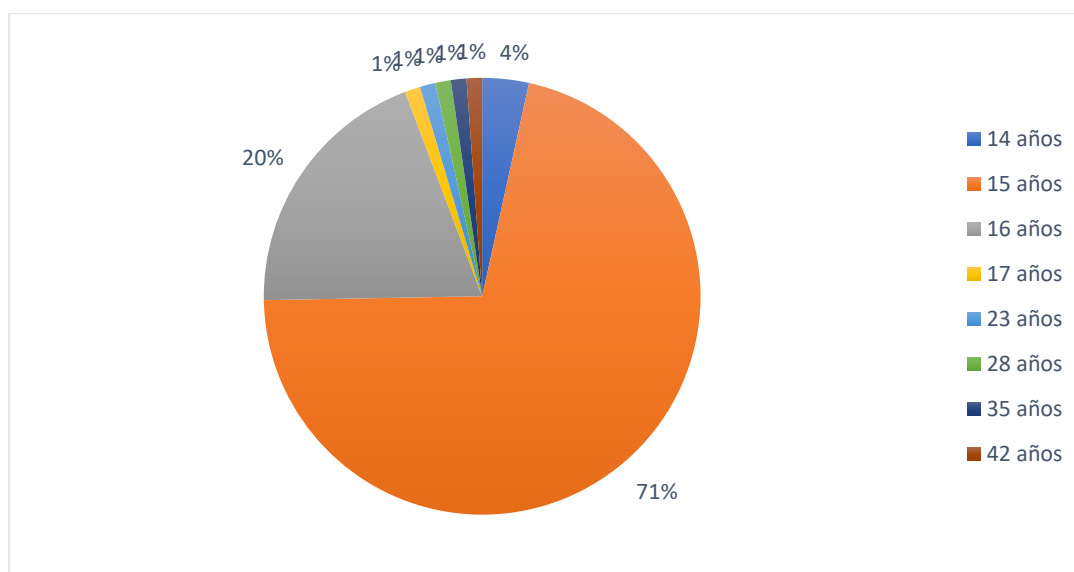
Figura 2. Sexo de los encuestados



Análisis: Los datos recabados muestran que, de un total de 87 estudiantes de primero de bachillerato encuestados, el 56,3% de ellos son de sexo femenino, mientras a que el 43,7% restante son de sexo masculino.

Interpretación: Los resultados señalan que existe una muy leve mayoría de estudiantes de sexo femenino (+6,3%) en primero de bachillerato, en comparación con el sexo masculino. Estos datos comprenden sólo al paralelo “A”, de la Unidad Educativa Fiscal “Juan Montalvo” en su modalidad a distancia.

Figura 3. Edad de los encuestados





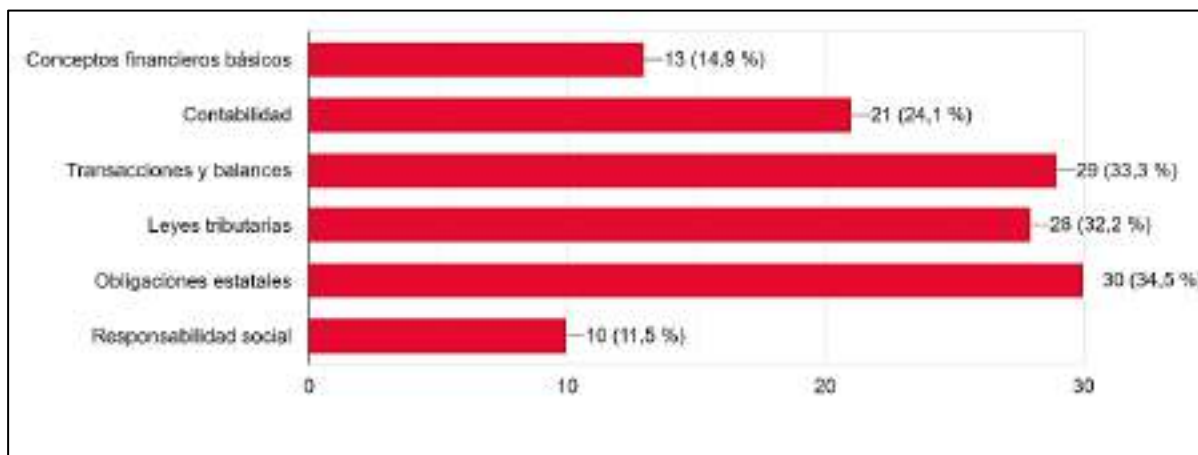
Análisis: Los hallazgos muestran que el 71% de los estudiantes encuestados tienen una edad de 15 años, luego le siguen en un 20% los que tienen 16 años, más abajo se ubican los que tienen 14 años, con un 4%. El porcentaje restante de encuestados, oscilan entre los 17 años a 42 años.

Interpretación: Todo apuntan que la edad de la población estudiantil de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “Juan Montalvo” en su modalidad a distancia, en su mayoría se encuentran en los 15 años. A pesar de que la institución educativa tiene como objetivo llegar a personas que no han logrado completar sus estudios por algún motivo, se observa que la gran parte de alumnos son jóvenes.

Datos descriptivos de la encuesta

Pregunta 1.- ¿Qué tema (s) o contenido (s) de la asignatura de Emprendimiento y Gestión le presenta mayor dificultad para poder asimilarlo?

Figura 4. Contenidos de la asignatura E y G que presentan mayor dificultad



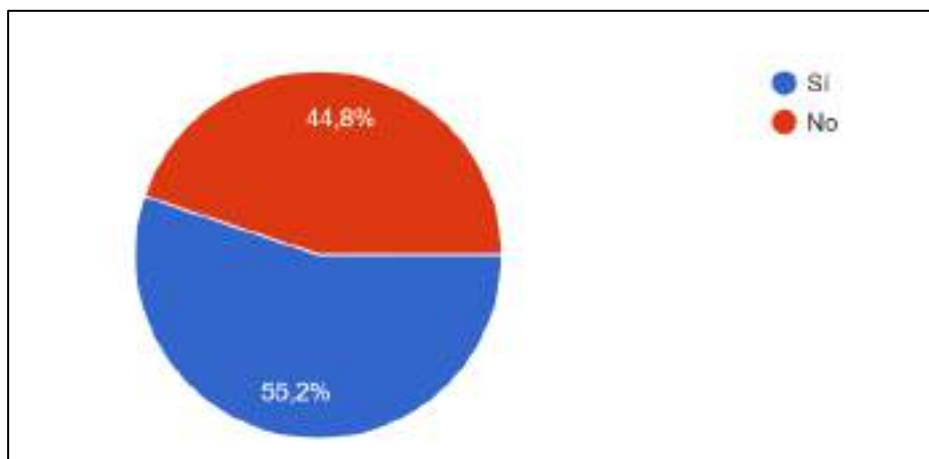
Análisis: El 34,5% de los estudiantes encuestados señalan que tienen dificultades de aprendizaje con el contenido relacionado a las obligaciones estatales. Mientras que un 33,3% indica que presentó problemas para asimilar el contenido que concierne a las transacciones y balances; en cambio, un 32,2% sostiene que tiene dificultades con el contenido de leyes tributarias. Por último, los otros contenidos como: contabilidad (24,1%), conceptos financieros básicos (14,9%) y responsabilidad (11,5%), muestran inconveniente en menor medida que los contenidos anteriormente mencionados.

Interpretación: Los resultados muestran que el contenido que corresponde a obligaciones estatales, es donde mayor dificultad presentan los estudiantes de primero de bachillerato, en lo que se refiere al paralelo “A” de la Unidad Educativa “Juan Montalvo” en su modalidad a

distancia. Sin embargo, los otros contenidos como las transacciones y balances también demuestran ciertas falencias para ser asimilados por los alumnos.

Pregunta 2.- ¿Usted participa activamente en las clases de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Figura 5. Participación en clases en la asignatura de E y G

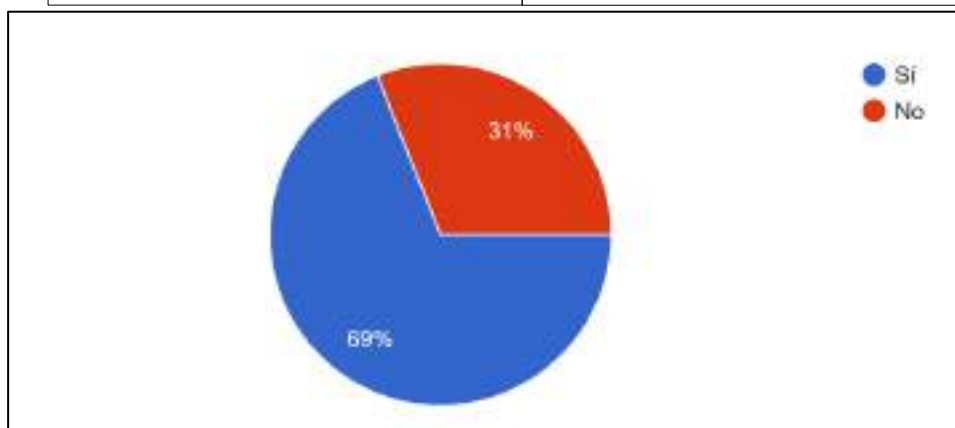


Análisis: De un total de 87 estudiantes encuestados, el 55,2% aseguran participar activamente en las clases de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Mientras que un 44,8% admiten que no son muy participativos durante las clases de esta materia que se imparte en primero de bachillerato de la Unidad Educativa “Juan Montalvo” en su modalidad a distancia.

Interpretación: Este resultado muestra que, un poco más de la mitad (55,2%) de los estudiantes de primero de bachillerato del paralelo “A”, son participativos en las clases virtuales de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. No obstante, existe una cifra considerable de alumnos que no participan en las clases de la asignatura de E y G (44,8%) que, debe ser motivo de análisis para observar qué factores inciden en ello.

Pregunta 3.- ¿Usted maneja correctamente las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)?

Figura 6. Manejo de las Tecnologías de la Información y Comunicación

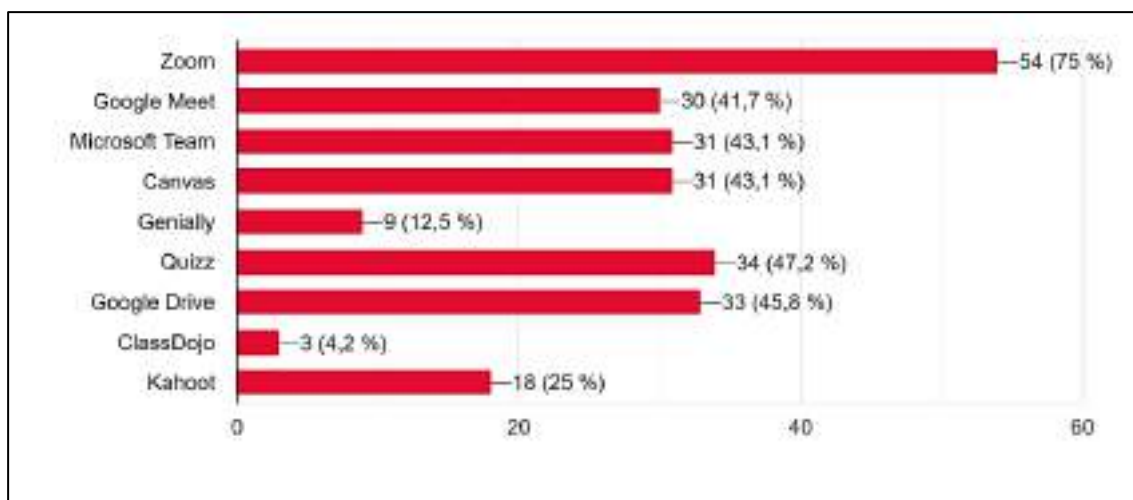


Análisis: Según la percepción de los estudiantes de primero de bachillerato del paralelo “A” que fueron encuestados, un 69% de ellos consideran que tienen un correcto manejo de las Tecnologías de la Información y Comunicación. En cambio, el 31% restante declara que no conoce lo suficiente para lograr un manejo correcto de las TIC.

Interpretación: Al parecer más de la mitad (69%) de los estudiantes de primero de bachillerato del paralelo “A” tienen los conocimientos necesarios para llevar un correcto manejo de las TIC dentro del aprendizaje virtual. Pero es importante mencionar que ese porcentaje restante (31%) que admitió que no tienen los conocimientos suficientes en TIC, podría estar teniendo problemas en su aprendizaje, ya que, la modalidad a distancia que ofrece la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, requiere de previos conocimientos en ello.

Pregunta 3.1.- Si su respuesta anterior fue SÍ, ¿Indique cuál de estas herramientas digitales ha utilizado para su aprendizaje?

Figura 7. Herramientas digitales que utilizan frecuentemente los estudiantes



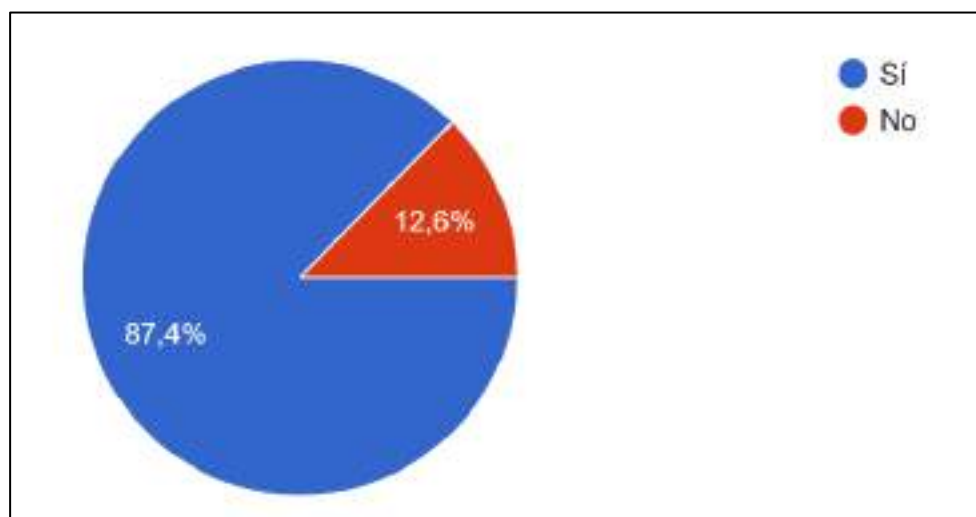
Análisis: Con base en la anterior respuesta de los estudiantes encuestados que dijeron que sí manejan correctamente las TIC, un 75% de ellos indicaron que la herramienta digital que más

usan para su aprendizaje es Zoom. Luego de esa, se ubica la herramienta de juegos lúdicos Quizz (47,2%), más abajo está el servicio de nube Google Drive (45,8%), después de ello están Microsoft Team (43,1%) y Canvas (43,1%) con similares porcentajes. En menor medida, se posicionan herramientas online como: Google Meet (41,7%), Kahoot (25%), Genially (12,5%), y ClassDojo (4,2%).

Interpretación: Este hallazgo muestra claramente que Zoom es la herramienta digital que mayormente emplean los estudiantes de primero de bachillerato del paralelo “A” para su aprendizaje (75%) en la asignatura de E y G. Lo cual denota que la mayor parte del tiempo, los alumnos pasan conectados a videollamada recibiendo clases explicativas, dejando un poco de lado a las otras herramientas digitales que son más interactivas para el aprendizaje virtual.

Pregunta 4.- ¿Le gustaría que ciertos contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión sean explicados mediante juegos y dinámicas?

Figura 8. Aceptación del uso de juegos y dinámicas para impartir los contenidos de E y G

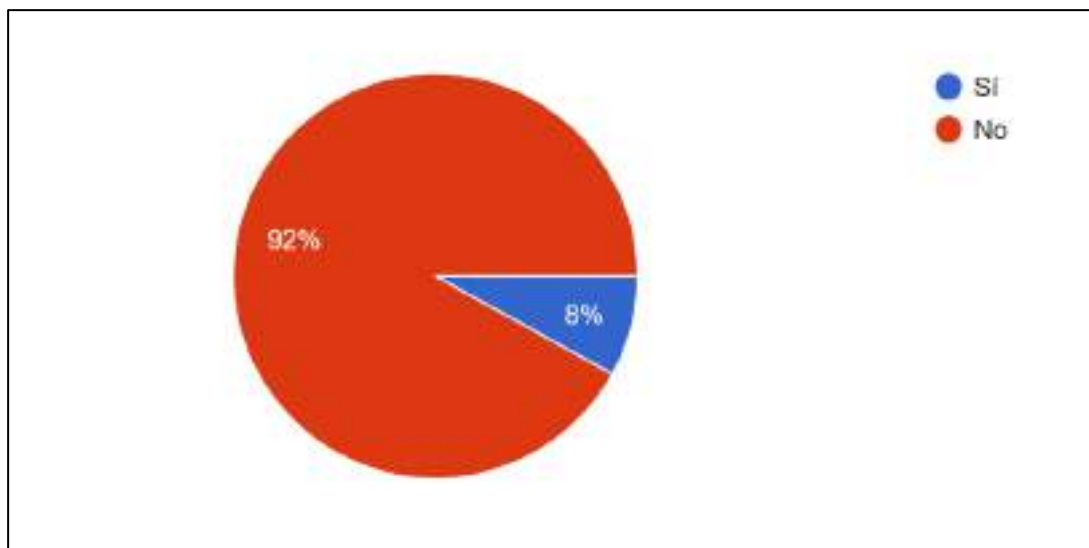


Análisis: El 87,4% de los estudiantes de primero de bachillerato del paralelo “A” que fueron encuestados declararon que les gustaría que los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión sean impartidos mediante juegos y dinámicas para sea más fácil su comprensión. En cambio, un 12,6% restante de ellos considera que no es necesario que los contenidos sean dados de esa manera.

Interpretación: Todo apunta a que la gran mayoría (87,4%) de los estudiantes de primero de bachillerato del paralelo “A” sostienen que, les gustaría que los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión sean impartidos de forma lúdica o gamificada, para que aquellos contenidos que son complejos se vuelvan más fáciles de comprender.

Pregunta 5.- ¿Usted conoce o a escuchado qué es la gamificación?

Figura 9. Conocimiento sobre el uso de la gamificación en la enseñanza-aprendizaje

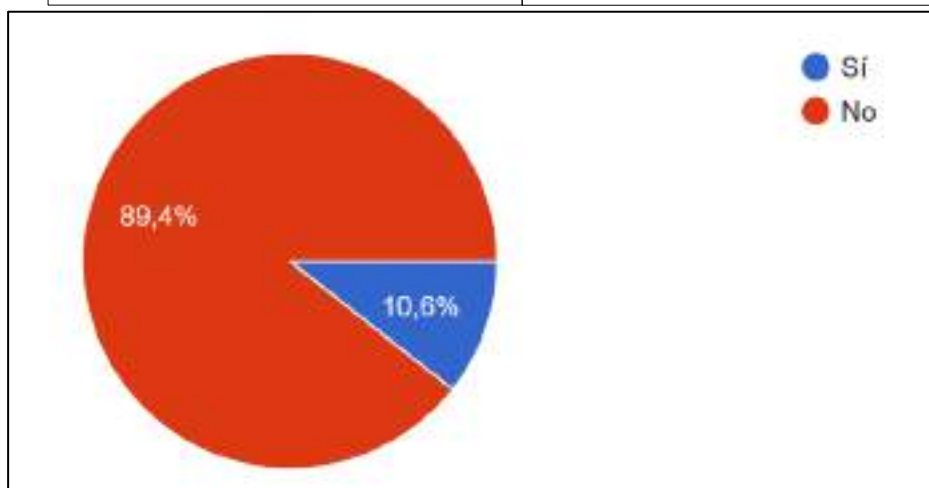


Análisis: De un total de 87 estudiantes encuestados de primero de bachillerato del paralelo “A”, el 92% de ellos afirman que no conocen o no han escuchado qué es la gamificación dentro de los procesos de aprendizaje. Mientras que solo un 8% de ellos mencionó conocer qué son las estrategias de gamificación que se emplean dentro de los procesos formativos.

Interpretación: Este resultado muestra que la gran mayoría (92%) de los estudiantes de primero de bachillerato del paralelo “A”, desconocen completamente qué es la gamificación. Lo cual revela que, al parecer los procesos de enseñanza-aprendizaje que se llevan a cabo en la Unidad Educativa “Juan Montalvo” en su modalidad a distancia, evidencian un bajo uso de estrategias gamificadas para impartir los conocimientos de las asignaturas que se dictan en primero de bachillerato, esto según los estudiantes encuestados.

Pregunta 5.1.- Si su respuesta anterior fue SÍ, ¿Indique si usted en el aula virtual ha participado en alguna actividad de gamificación relacionada con los contenidos de la asignatura Emprendimiento y Gestión?

Figura 10. Participación en actividades de gamificación dentro los contenidos de E y G



Análisis: Con base en la anterior respuesta de los encuestados que mencionaron que sí conocen sobre que es gamificación, solo el 10,6% de ellos indicaron que han participado de una actividad gamificada dentro de los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Mientras que el 89,4% de ellos asegura que nunca han participado de una actividad que conlleve mecánicas de juegos o dinámicas para su aprendizaje de los contenidos de esta materia.

Interpretación: Este hallazgo demuestra que muy pocos (10,6%) estudiantes de primero de bachillero del paralelo “A”, han participado de alguna actividad que utilice estrategias de gamificación para facilitar la comprensión de los contenidos de la asignatura de E y G. De modo que, existiría una carencia de estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia de E y G en su modalidad virtual a distancia.

Luego de la presentación de los resultados de la encuesta, a continuación, se muestran los hallazgos de la entrevista efectuada al coordinador de la modalidad a distancia de la Unidad Educativa Fiscal “Juan Montalvo”. Además de la entrevista que se le realizó a la docente encargada de impartir la asignatura de Emprendimiento y Gestión de dicha institución:

Entrevista a coordinador de la modalidad a distancia de la Unidad Educativa Fiscal “Juan Montalvo”

Modalidad de entrevista: Telemática (vía Zoom)

Link de la grabación de la entrevista completa: <https://bit.ly/3ZVcGMq>

Análisis: Los datos obtenidos a través de las respuestas proporcionadas en la entrevista semiestructurada revelan que, la modalidad virtual en el sistema educativo público ecuatoriano, es algo que no está completamente implementado, ya que, presenta ciertas falencias en cuestiones de recursos tecnológicos. A pesar de aquello, la Unidad Educativa



“Juan Montalvo” en su modalidad a distancia, hace lo posible por cumplir con la meta de educar a la mayor cantidad de estudiantes posibles.

En lo que concierne a los recursos tecnológicos con los que cuenta la Unidad Educativa “Juan Montalvo” en su modalidad a distancia, ellos disponen de las plataformas digitales que ofrece el Ministerio de Educación, la cual tiene convenios con la empresa tecnológica Microsoft. Al depender de estos recursos tecnológicos que ofrece el Estado, los limita a mantenerse sólo a estas herramientas, lo cual provoca que en muchas ocasiones tenga problemas para aplicar otros softwares que ayuden a facilitar el proceso formativo de los estudiantes.

Por otro lado, en lo que atañe a los procesos de enseñanza-aprendizaje, la Unidad Educativa “Juan Montalvo” en su modalidad a distancia, emplea distintos métodos de aprendizaje, por ejemplo: las clases sincrónicas y asincrónicas. Dentro de ello, se usan la gamificación para facilitar la comprensión de los contenidos de las distintas asignaturas que se imparten en el bachillerato, pero de una manera no estratégica, sino siguiendo los lineamientos impuestos por el ente rector del Ministerio de Educación.

Entrevista a la docente de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Fiscal “Juan Montalvo” en su modalidad a distancia.

Modalidad de entrevista: Telemática (vía Zoom)

Link de la grabación de la entrevista completa: <https://bit.ly/3VVFFPd>

Análisis: Los datos derivados mediante las respuestas proporcionadas en la entrevista semiestructurada a la docente muestran que, los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión se rigen específicamente a los planteados por el Ministerio de Educación, lo cual limita de cierta manera salirse de las temáticas o unidades de estudio que se encuentra en los textos creados por el ente rector. De acuerdo a la docente los contenidos que se dictan en primero de bachillerato son: emprendedor, emprendimiento, gestión empresarial, el estudio de mercado y la estructura de una investigación de mercado. Siendo estos contenidos teóricos y prácticos en su gran mayoría.

En cuanto a los procesos de enseñanza-aprendizaje de la asignatura, el método que emplean es de tipo experimental o experiencial, ya que, según la docente, la mayoría de los estudiantes ya cuentan con experiencia en negocios, de modo que, esto vuelve el proceso formativo en un modelo similar al constructivismo. No obstante, eso no evita de que existan ciertos desconocimientos en las cuestiones prácticas, lo cual se refleja en las falencias mencionadas



en la entrevista donde indica que los estudiantes tienen problemas de aprendizajes con los contenidos relacionados a los cálculos matemáticos.

Con lo concierne a la gamificación, la docente sostiene que emplea esta estrategia para explicar los contenidos de la asignatura de E y G, donde lleva un tiempo implementado esta técnica para cada contenido. Esto mediante herramientas digitales gratuitas como Educaplay, Canva, Genially y Wordwall, las cuales permiten crear juegos muy diversos. Sin embargo, la docente no deja en claro qué resultados ha conseguido a través de estas estrategias de gamificación, y si eso ha ayudado al rendimiento de los estudiantes en las áreas donde tienen dificultades de aprendizaje.

Resultados de la observación a la clase virtual de Emprendimiento y Gestión

Análisis: La duración de la clase fue de una hora, la cual se dividió en; media hora de explicación del tema, luego 20 minutos de exposición por parte de los alumnos sobre el contenido del día, y 5 minutos de una breve gamificación. En cuanto a la metodología de la clase, en su mayoría es sincrónica, es decir, la docente explicó la temática del día mediante videollamada por la aplicación Zoom. Mientras que las tareas fueron asincrónicas a través de Moodle.

El proceso de enseñanza, es manejado de forma participativa a manera de debate, donde los estudiantes cuentan sus experiencias relacionadas al tema del día. Por otro lado, las herramientas digitales que se usaron en la clase fueron: Zoom, Canvas, Wordwall y Moodle del Ministerio de Educación.

Conclusiones del capítulo

El estado actual del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de primero de bachillerato del paralelo “A” de la Unidad Educativa Fiscal a distancia “Juan Montalvo”, se encuentra con ciertas falencias en relación a las estrategias de gamificación y las herramientas digitales empleadas en el aprendizaje, lo cual se evidencia una falta de motivación por parte de los alumnos.

Los resultados muestran que el 34,5% de los estudiantes encuestados tienen dificultades de aprendizaje con el contenido que corresponde a las obligaciones estatales, siendo este esencial para comprender las normativas que deben seguir los emprendedores a la hora de crear un emprendimiento. Esto podría deberse a la falta de estrategias de enseñanza que faciliten el asimilar este tipo de contenidos complejos de entender para los estudiantes, ya que, un 87,4%

de ellos menciona que le gustaría que se usen juegos y dinámicas para explicar aquellos contenidos.

Otra falencia detectada, es que se evidencia un 44,8% de los estudiantes encuestados dicen no participar activamente en las clases de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, siendo un porcentaje considerable. Algo que se ve reforzado con el hallazgo del bajo porcentaje de estudiantes que indican que han participado en actividades gamificadas (10,6%), a pesar de que la docente asegura que lleva implementado la gamificación desde hace cuatro meses. Esto podría estar posiblemente conectado a una falta de estrategia a la hora de crear la gamificación y los recursos tecnológicos que se utilizan para su elaboración.

Un factor que podría estar ligado al punto anterior, es que existe un porcentaje considerable de estudiantes que indican que no manejan correctamente las TIC (31%). Por su parte, el coordinador de la modalidad a distancia del instituto educativo, afirma que tienen un curso propedéutico donde se les enseña a los estudiantes el manejo de las computadoras y de la plataforma virtual, pero reconoce que de alguna manera si presentan alguna dificultad con la tecnología.



CAPÍTULO 3. PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

En este capítulo se presenta la propuesta de una estrategia de gamificación para los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa Fiscal a distancia “Juan Montalvo”, en la cual se detalla los distintos componentes que contiene dicha propuesta, entre ellos se encuentra: los objetivos, fundamentación, características, estructura, recursos, beneficiarios, y validación de la misma. A continuación, se ahondará a profundidad en cada uno de estos epígrafes.

3.1. Presentación

La propuesta de estrategia de gamificación para los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa Fiscal a distancia “Juan Montalvo”, surge de la necesidad de presentar mejoras en el proceso de enseñanza aprendizaje de la materia mencionada, ya que, los hallazgos de la investigación actual muestran que, los estudiantes 0kode primero de bachillerato del paralelo “A” tienen mayor dificultad de aprendizaje en el contenido relacionado con las obligaciones estatales. De modo que, la propuesta busca facilitar que los alumnos asimilen de forma divertida los conocimientos impartidos por la docente, esto mediante herramientas digitales que permiten el diseño o elaboración de estrategias de gamificación interactivas.

3.2. Objetivos generales y específicos

Objetivo general

Elaborar una estrategia de gamificación en entornos virtuales para los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión dirigida a los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal a distancia “Juan Montalvo”.

Objetivos específicos

1. Facilitar la comprensión del contenido que corresponde al tema de las obligaciones estatales de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, la cual se imparte en primero de bachillerato, esto a través de varias actividades gamificadas.
2. Incorporar recursos interactivos mediante herramientas digitales gratuitas como Educaplay, Wordwall y Kahoot, donde se puede elaborar de forma sencilla mecánicas de juegos entretenidos que llamen la atención de los alumnos.
3. Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo mediante dinámicas de juegos que permitan el aprendizaje de manera constructivo.



4. Evaluar la efectividad de la estrategia de gamificación por medio de las plataformas digitales que ofrecen sus propios medidores cuantitativos.

3.3. Fundamentación

La estrategia de gamificación es un conjunto de técnicas educativas que emplean mecánicas de juegos que permiten alcanzar objetivos de aprendizaje. Según Borrás (2015) asegura que desde la "teoría de juegos", una mecánica de juego consiste en algoritmos, fórmulas y métodos cuantitativos utilizados para estudiar las estrategias en la toma de decisiones. En este sentido, la gamificación se basa en la teoría de juegos para fines pedagógicos con la intención de que estos sean llamativos para los estudiantes, y con ello, facilitar el aprendizaje de ciertos contenidos o simplemente para fomentar el trabajo en equipo.

Desde la perspectiva de la psicología educativa manifiestan que la gamificación es una forma de motivar al aprendizaje. En este punto, la teoría del conductismo implantada por Jhon Watson, afirma que las personas pueden recibir “estímulos” externos que están fuera del cerebro lo que genera una “respuesta”, si bien, esta es una idea limitada para dar una explicación completa al compartimento, sin embargo, vale resaltar que el factor de las “consecuencias” que causa dichos estímulos, desencadena algo que él llama como “aprendizaje” (Carbajal et al., 2022). Este tipo de aprendizaje guarda relación con la gamificación, debido a que se encuentra asociados factores similares (Observación, Bucles de realimentación y Refuerzo), por lo tanto, esta teoría da una explicación de cómo la mecánica de juego puede ser aplicada a la educación.

Por otro lado, la teoría del cognitivismo sostiene que los procesos cognitivos que están ligados al aprendizaje van más de los propuestos por Jhon Watson, ya que, las capacidades humanas son complejas de definir. En este aspecto, Pegalajar (2021) asegura que, la gamificación es una estrategia metodológica innovadora que, para su implementación, combina de manera adecuada estrategias, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos, con el objetivo de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por tal razón, se demuestra que el uso de la gamificación puede ser una excelente alternativa para optimizar los procesos de enseñanza aprendizaje a cualquier nivel de formación, mientras estos sean planificados de manera estratégica.

3.4. Características

La propuesta de una estrategia de gamificación para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje de los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión que se imparten



en primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal “Juan Montalvo” en su modalidad a distancia, cuenta con ciertas características fundamentales como; la modelación de actividades, las herramientas digitales utilizadas, el estímulo de la motivación mediante la mecánica de juego, el monitoreo del rendimiento, y su respectiva evaluación del progreso obtenido. Más abajo podemos ver a detalle cada una estas características que conforman la estrategia de gamificación:

- **Modelar actividades:** Para la creación de las actividades de gamificación, esta propuesta se basó en la adaptación de los contenidos que vienen en los textos de estudio que entrega el Ministerio de Educación a todas las instituciones de educación pública. De modo que, para moldear las actividades se escogió la mayoría de los subtemas de la unidad 5 (Ver anexo 5), ya que, según los resultados de la investigación, es en ese temario donde los estudiantes de primero de bachillerato tienen más dificultades para asimilar ese contenido de la asignatura.
- **Integrar herramientas digitales:** En lo que se refiere al diseño de las actividades de gamificación, se utilizó herramientas digitales gratuitas, debido a que las instituciones educativas públicas tienen limitaciones de recursos tecnológicos y de presupuesto. Por lo tanto, se integró tres herramientas de libre acceso (Educaplay, Wordwall y Kahoot), que cuenta con las funciones necesarias para cumplir con el objetivo de aprendizaje que busca esta propuesta.
- **Motivar:** Los avances tecnológicos, han permitido que cada vez las herramientas digitales sean más interactivas para los estudiantes, lo cual ayuda que los entornos virtuales de aprendizaje se vuelvan entretenidos y colaborativos, esto gracias la interactividad que poseen los juegos de gamificación digitales. De esta manera, se busca que a través de la mecánica de juego se forme una mayor motivación por aprender los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, especialmente en donde presentan dificultades como es el caso de los subtemas que comprende la unidad 5 del texto de estudio de primero de bachillerato.
- **Monitorear:** Uno de los recursos más importantes que ofrecen las herramientas digitales de gamificación, es el poder monitorear en tiempo real el progreso de los estudiantes. Algo que es sumamente necesario para lograr conocer si la estrategia de gamificación está dando los resultados que se buscan alcanzar en el objetivo de aprendizaje. Por consiguiente, las tres herramientas que se van emplear para el diseño



de la gamificación, cuenta con la opción de monitorear en tiempo real los avances de los estudiantes mientras participan en ellas, esto será esencial para observar cualquier anomalía, para luego, optimizar dicho proceso de enseñanza aprendizaje del contenido de la asignatura.

- Evaluar: Mas allá del monitoreo que ofrecen las herramientas digitales de gamificación, es vital que se evalúe el progreso obtenido de cada estudiante, de modo que, dentro de cada actividad se busca evaluar ciertos parámetros como; la participación activa, el puntaje que consiga en cada juego, su desempeño práctico, y el trabajo en equipo. Estos aspectos serán claves para determinar el progreso de los estudiantes, ya que, aquellos serán los indicadores que permitan saber en qué nivel se encuentran los conocimientos de los estudiantes de primero de bachillero en lo que corresponde a los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Requisitos de la estrategia de gamificación

Para acceder a las actividades contenidas en la estrategia de gamificación se deben tener en cuenta los siguientes requisitos mínimos:

Requisitos del Hardware:

- El CPU debe de tener como mínimo un Procesador Intel Atom 1 GHz y se recomienda que se utilice un Procesador Dual Core de 2 GHz.
- la Memoria RAM debe de tener como mínimo 2 GB y se recomienda que tenga 4 GB
- El disco duro debe tener una capacidad mínima de 4 GB y se recomienda que tenga una capacidad de 8 GB.
- El monitor debe tener una resolución mínima de 800*600 y se recomienda que sea tenga una resolución de 1024*768.

Requisitos del Software:

- El Sistema Operativo que debe de tener como mínimo es el Windows 7SP1 en adelante y recomendado Windows 8, 8.1, 10
- El internet para trabajar debe de tener como mínimo una banda ancha de 70Kb y se recomienda utilizar una banda ancha de 5Mb
- El navegador mínimo a utilizar es el Internet Explorer 5.0 o superior y se recomienda utilizar el Chrome, Firefox, Edge

3.5. Estructura y dinámica de sus componentes

La estructura de la estrategia de gamificación está compuesta por cuatro actividades que están relacionadas para facilitar la asimilación del contenido que corresponde a las obligaciones



Fuente: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22153491-obligaciones-con-el-ministerio-del-trabajo.html>

Actividad 2: Impuesto al Valor Agregado (IVA).

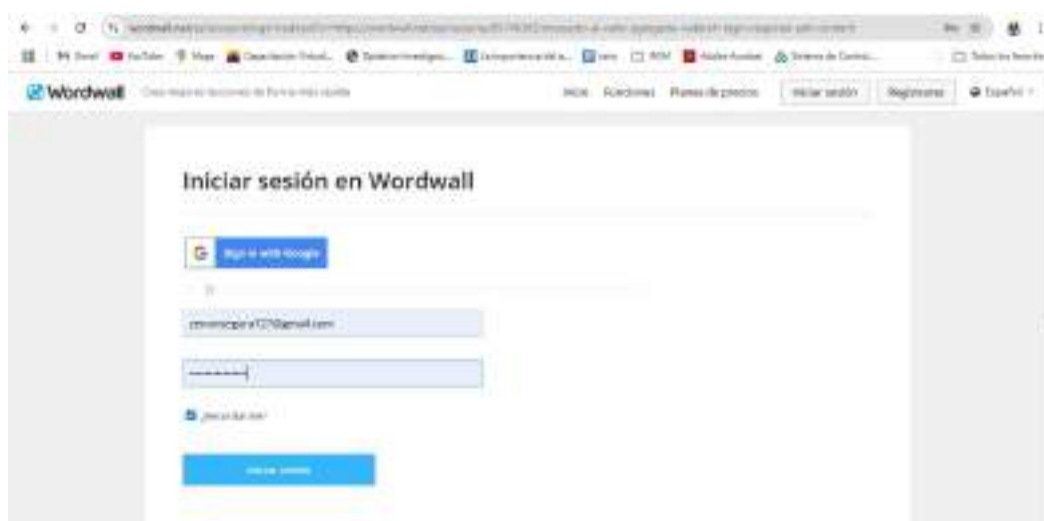
Objetivo: Comprender acerca de la importancia de la contribución económica denominada IVA, la cual es una herramienta clave para promover la equidad social. Para ello, se empleará una actividad de gamificación en un entorno digital que permita facilitar la asimilación de los conceptos principales de este subtema.

Recurso: Emparejamiento de palabras.

Herramienta: Para la creación del juego de emparejamiento de palabras, se empleó la herramienta Wordwall. A continuación, se explican los pasos que se siguieron para la elaboración gamificación:

1. Se ingresó a la página oficial de la plataforma Wordwall (<https://wordwall.net/es>).
2. Después de ir al sitio oficial, se procedió a registrarse mediante una cuenta de correo de Gmail como se puede apreciar en la figura 15.

Figura 15. Registro de cuenta en la página Wordwall.



3. Luego de registrarse, se eligió el tipo de juego que se buscó diseñar. Para esta actividad 2, se escogió el juego de emparejamiento de palabras como se puede ver en la figura 16.



Actividad 3: Impuesto a la Renta.

Objetivo: Ejercitar los conocimientos sobre los conceptos y la aplicación práctica de los Impuesto a la Renta, donde se busca que los estudiantes interactúen entre sí, mediante una actividad gamificada interactiva que permita trabajar en equipo a los alumnos, de modo que, ayude a retroalimentar sus habilidades en este subtema.

Recurso: Cuestionario interactivo.

Herramienta: La creación del cuestionario interactivo se la realizó con la herramienta digital Kahoot. A continuación, se detallan los pasos que se siguieron para la elaboración de dicha gamificación:

1. Se ingreso a la página oficial de Kahoot (<https://kahoot.com/>).
2. Luego de ingresar al sitio oficial, se hizo respectivo registro a través de una cuenta de correo de Gmail como se puede observar en la figura 19.

Figura 19. Registro de cuenta en la página Kahoot.



3. Después de registrarse, se tuvo que seleccionar el tipo de cuenta. En la cual, se eligió la cuenta de profesor, ya que, en este modo es donde se tiene acceso a las opciones de diseño y creación como se puede ver en la figura 20.



3.7. Beneficiarios

La propuesta de la estrategia de gamificación para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje de los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, permitirán que varios sectores se beneficien de ello, entre esto se encuentra los siguientes:

- **Estudiantes:** Los primeros beneficiarios directos de esta propuesta, serían los alumnos de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal “Juan Montalvo”, en su modalidad a distancia, ya que, el diseño de esta estrategia de gamificación se desprende del análisis de dicha población estudiantil, por ende, ellos recibirían todos los beneficios de la propuesta.
- **Docentes de Emprendimiento y Gestión:** Los segundos beneficios directos, serían los docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Fiscal “Juan Montalvo”, debido a que ayudaría a optimizar los procesos de enseñanza aprendizaje de la materia. Más allá de aquello, de manera indirecta, podría servir también para que otros profesores otras instituciones educativas lo puedan aplicar en sus metodologías.
- **La institución educativa:** El tercer beneficiario directo de la estrategia de gamificación, sería la Unidad Educativa Fiscal “Juan Montalvo”, esto se debe a que dicha propuesta se desprende del trabajo inicial de investigación que se realizó en esta institución educativa, de modo que, todo lo que aparece en la propuesta está diseñado para el beneficio de este establecimiento educativo.
- **Investigadores y profesionales en el campo de la educación:** Por último, de forma indirecta, esta propuesta servirá para que investigadores del campo educativo y profesionales, puedan estudiar y aplicar estos conocimientos en sus instituciones.

3.8. Viabilidad del proyecto

La estrategia de gamificación en entorno virtuales que tiene como objetivo contribuir a favorecer el aprendizaje de los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión que se imparten en la Unidad Educativa Fiscal “Juan Montalvo” en su modalidad a distancia, cuenta con el respaldo de las autoridades del plantel educativo (Ver anexo 6), de modo que, la ejecución de esta propuesta sería llevada a cabo por los mismos docentes de esta institución. Además, en palabras del coordinador de la modalidad a distancia indica que, la mayoría de los estudiantes matriculados tienen los recursos tecnológicos para poder acceder a esta propuesta de gamificación en línea sin ningún inconveniente.



Por otro lado, las tres plataformas digitales que se emplearon para el diseño de la estrategia gamificación son totalmente gratuitas en sus funciones básicas, de manera que no representa costos adicionales para la institución educativa. Por consiguiente, el proyecto es viable tanto desde el punto de vista de los recursos económicos como de la parte de los recursos humanos que conforman el personal docente del plantel educativo.

3.9. Validación de la propuesta

La validación de la propuesta de la estrategia de gamificación para contribuir a favorecer el aprendizaje de los estudiantes de primero bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal a distancia “Juan Montalvo” en los contenidos de la asignatura Emprendimiento y Gestión, se llevó a cabo mediante la revisión de tres especialistas en educación, los cuales se pueden ver sus datos completos en la tabla 15.

Tabla 15. Datos de los especialistas

No. Especialista	Nombres y Apellidos	Profesión	Cargo	Años de experiencia
1	Katherine Michelle Romero Quevedo	Licenciada en ciencias de la educación mención comercio y administración	Docente en la Unidad Educativa Fiscal “Luis Napoleón Dillon”	15 años de experiencia en campo de la docencia en educación media y superior
2	Gloria Esperanza Pabón Arévalo	Magister en educación	Docente en la Unidad Educativa Fiscal “Arturo Borja”	30 años de experiencia en campo de la docencia en educación de bachillerato y superior
3	Andrés Ignacio Chaquinga López	Magister en administración de empresas	Docente en la Unidad Educativa Fiscal “Luis Napoleón	15 años de experiencia en campo de la docencia en educación de



Fuente: Elaboración propia

Los especialistas mencionados anteriormente, se les hizo llegar un cuestionario de validación con cinco preguntas a manera de escala de Likert (Ver anexo 7), donde cada una de las actividades que componen la propuesta, fueron sometidos a revisión y valoración para que den un dictamen en base a sus conocimientos. Los resultados obtenidos de esta validación serán esenciales para la aprobación de la propuesta, ya que, los criterios de ellos son importantes al tener varios años de experiencia en el ámbito educativo, de modo que, sus perspectivas serán un excelente aporte para que la propuesta tenga sustento científico.

Resultados de los criterios de los especialistas

De acuerdo con los resultados que emitieron los tres especialistas (Ver anexo 8) indican que, de manera general, coinciden en que están totalmente de acuerdo con la propuesta de la estrategia de gamificación compuesta por cuatro actividades. En la tabla 16, se puede observar que; el especialista 1, la califica con un puntaje de escala de 4,3/5 de un promedio general de las cuatro actividades, mientras que el especialista 2, le otorga un puntaje de 5/5, en cambio, el especialista 3, le coloca un puntaje de 4,6/5 de forma general a todas las actividades que comprende la estrategia.

Tabla 16. Validación de la propuesta de la estrategia de gamificación

ítems	Especialista 1	Especialista 2	Especialista 3
Actividad 1	4,4	5	4,4
Actividad 2	3,8	5	4,6
Actividad 3	5	5	4,8
Actividad 4	4	5	4,6
sumatoria	17,2	20	18,4
Valoración general	4,3	5	4,6

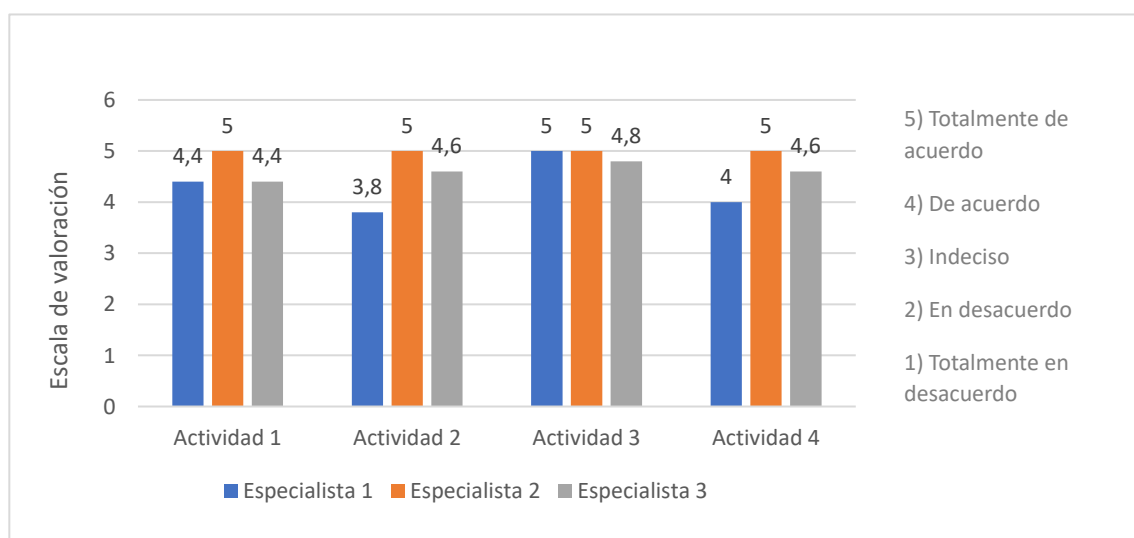
de la estrategia de gamificación

Fuente: Elaboración propia

Por otra parte, en la figura 28, se puede apreciar la comparación de la valoración de cada una de las actividades de gamificación basadas en los criterios de los especialistas, donde los valores de la escala de Likert se muestran a un costado del histograma. Según los tres

especialistas, coinciden en que están totalmente de acuerdo con la actividad 1, 3 y 4, mientras que con la actividad 2, están totalmente de acuerdo dos especialistas de los tres, esto debido a que existen discrepancias de opinión acerca del diseño de esta actividad. Sin embargo, la mayoría de las actividades fueron altamente aceptadas por los tres especialistas.

Figura 28. Validación de la propuesta de la estrategia de gamificación



Por lo tanto, se puede interpretar que los resultados son favorables casi en su totalidad, de acuerdo con el aval de los especialistas, lo que le da un argumento científico suficiente para que la propuesta de la estrategia de gamificación sea puesta en ejecución, con la garantía de que cumple con los criterios pedagógicos que requiere para alcanzar el objetivo de optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje de los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, la cual va dirigida a los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal “Juan Montalvo” en su modalidad a distancia.

Conclusión del capítulo

Se concluye que la propuesta de elaboración de una estrategia de gamificación en entornos virtuales para contribuir en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión dirigida a los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal “Juan Montalvo”, en su modalidad a distancia, es factible y pertinente desde los diferentes aspectos que conforman la concepción de tal propuesta, la cual tiene los suficientes argumentos que respaldan su ejecución.

La estructura de la propuesta, se basa en los textos de estudio que entrega el Ministerio de Educación, ya que, de ahí parten los ejes temáticos que conforman los contenidos de la asignatura. De modo que, el diseño de la estrategia gamificación nace de la investigación



previa hecha por los autores, donde encontraron que el contenido que corresponde a las obligaciones estatales (Unidad 5), es el que muestran mayor dificultad para asimilarlo por parte de los estudiantes de primero de bachillerato. Por esta razón, se decidió crear cuatro actividades de gamificación que están relacionadas a los diferentes subtemas que conforman este contenido, la cual tiene como fin motivar y facilitar a los alumnos el aprendizaje de estos subtemas.

Finalmente, la validación de la propuesta demuestra que la estrategia de gamificación para los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, cumple con la mayoría de los criterios pedagógicos necesarios para que pueda ser ejecutada en la institución educativa, esto según los tres especialistas de educación que revisaron dicha propuesta. En la cual los tres expertos coinciden que están totalmente de acuerdo con tres de las cuatro actividades de gamificación, mientras que, con una de ellas, existe una leve discrepancia de opiniones por el diseño, no obstante, están de acuerdo con los demás aspectos de esa actividad. De manera que, los resultados casi en su totalidad son favorables por partes de los especialistas, lo que da el suficiente argumento para poner en práctica la propuesta.



CONCLUSIONES

- De las investigaciones y análisis realizados se desprenden evidentes inconsistencias epistemológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión para propiciar el aprendizaje de los contenidos relacionado a las obligaciones estatales. Se revela la necesidad de concebir un proceso de enseñanza aprendizaje desarrollador que permita que los estudiantes aprendan y desarrollen habilidades.
- De la forma en que se desarrolla el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión en el primer año de bachillerato paralelo A, está limitado para asimilar el contenido relacionado a las obligaciones estatales y su utilización en la actividad independiente, esto se debe a la falta de estrategias de gamificación efectivas que busquen facilitar la comprensión de tales temarios.
- La estrategia de gamificación en entornos virtuales para contribuir a favorecer el aprendizaje de los estudiantes de primero bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal a distancia “Juan Montalvo” en los contenidos de la asignatura Emprendimiento y Gestión., se ha demostrado su concepción exitosa al implementar y garantizar que los estudiantes puedan asimilar el contenido relacionado a las obligaciones estatales durante las actividades de gamificación propuestas.
- Las valoraciones científicas obtenidas con la utilización del método criterio de especialistas permitieron corroborar la validez de la estrategia de gamificación en entornos virtuales propuesta, así como su factibilidad, lo que permite sostener esta propuesta como una alternativa para la conducción del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión.



RECOMENDACIONES

En base a las conclusiones de la investigación sobre la gamificación en entornos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal “Juan Montalvo” en su modalidad a distancia, se presentan las siguientes recomendaciones:

- Incorporar nuevas actividades de gamificación mediante la utilización de las plataformas digitales que promuevan la interactividad en los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- Motivar la creación de grupos colaborativos entre los estudiantes para abordar problemas y retos presentados en las plataformas de gamificación, promoviendo de esta manera el trabajo en equipo y la cooperación.
- Realizar monitoreo y evaluaciones constante de las actividades de gamificación, esto con el fin de conocer el impacto que tienen en los estudiantes sobre la motivación por aprender más de los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los diferentes niveles.
- Ajustar y personalizar las actividades de gamificación de acuerdo con las necesidades, intereses y niveles de habilidad de los estudiantes, asegurando de esta manera una experiencia de aprendizaje relevante y motivador.
- Incentivar a los docentes de Emprendimiento y Gestión para que ingresen a talleres de capacitación en planificación de estrategias de gamificación en entornos virtuales para la adaptación de los contenidos de los textos de estudio de la asignatura.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arce Ramírez, Á. A., Vera Sesme, C. D., & Gonzalez Soledispa, E. E. (2023). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje en la universidad agraria del Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4852
- Ampuero Ramírez, N. (2022). Enseñanza aprendizaje: Síntesis del análisis conceptual desde el enfoque centrado en procesos. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 28(6), 126-135. <https://www.redalyc.org/journal/280/28073815009/html/>
- Bermúdez Jiménez, J. M. (2024). El entorno virtual de aprendizaje iconográfico para la enseñanza de emprendimiento y gestión [Tesis de maestría, Universidad Politécnica Estatal del Carchi]. Repositorio de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi: <http://repositorio.upec.edu.ec/bitstream/123456789/2291/1/082-%20BERM%c3%9aDEZ%20JIM%c3%89NEZ%20JONATHAN%20MAURICIO.pdf>
- Bustos Sánchez, A., y Coll Salvador, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15(44), 163–184. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000100009&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Borrás Gené, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado de https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Casero, A. (2023). *Gestión Empresarial IB: Nueva guía 2024 - nivel medio y superior*. Gema Sanz
- Caicedo López, H. (2021). *La ciencia del aprendizaje y de la enseñanza*. Bogotá: Ediciones de la U
- Carbajal Destre, P., Rodríguez Barboza, J. R., Palacios Garay, J., Ávila Sánchez, G. A., & Cadenillas Albornoz, V. (2022). Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior. Horizontes. *Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 6(23), 484–496. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.351>



- Covas Alves, V. (2020). Estudio sobre el uso de la gamificación en plataformas de e-learning: teorías de comportamiento, tasas de participación y experiencias de uso. *Sintaxis*, 1(5). <https://doi.org/10.36105/stx.2020n5.07>
- Constitución de la Republica del Ecuador [Const]. Art. 283, 284, 304, 306 de octubre de 2008 (Ecuador).
- Escobar Guerra, L. M., Hernandez Arteaga, I., & Uribe Londoño, H. D. (2020). Educación inclusiva: una tendencia que involucra a la escuela rural. *Delectus*, 3(2), 47-57. <https://doi.org/10.36996/delectus.v3i2.46>
- Falco, M. (2017). Reconsiderando las prácticas educativas: TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Tendencias Pedagógicas*, 29, 59–76. <https://doi.org/10.15366/tp2017.29.002>
- García Velasco, M. S., y Zambrano Montes, L. C. (2021). Uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en estudiantes de educación básica superior. *Dominio de las Ciencias*, 7(6), 1031-1047. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383766>
- Gómez Vallejo, M. P. (2019). *La mentalidad emprendedora: el emprendimiento visto desde el sujeto y el proceso de emprender*. Ediciones de la U.
- Gonzáles Tejerina, S., y Vieira, M. J. (2021). La formación en emprendimiento en Educación Primaria y Secundaria: una revisión sistemática. *Revista Complutense de Educación*, 32(1), 99-111. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/208735/Formacion.pdf?sequence=1>
- Guillén Gámez, F. D., Mayorga Fernández, M. J., Bravo Agapito, J., y Escribano Ortiz, D. (2020). Analysis of Teachers' Pedagogical Digital Competence: Identification of Factors Predicting Their Acquisition. *Technology, Knowledge and Learning*, 2(24). <https://doi.org/10.1007/s10758-019-09432-7>
- Huamaní, E. G. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), 33–40. <https://doi.org/10.33539/EDUCACION.2021.V27N1.2361>



Ley Orgánica de Economía Popular y Solidaria de 2011. Del Ámbito, Objeto y Principios. 28 de abril de 2011. Oficio No. T.4887-SNJ-11-664.

Ley Orgánica reformativa de la Ley Orgánica de Educación Intercultural de 2017. Del ámbito, principios y fines. 31 de marzo de 2011. Registro Oficial No. 417.

López-Alcarria, A., Olivares-Vicente, A., Segura-Robles, A., & Parra-González, M. E. (2022). GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS: *In Enseñanzas y prácticas en educación*. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2s0jcpg.10>

Novoa Castillo, P. F., Cancino Verde, R. F., Uribe Hernández, Y. C., Garro Aburto, L. L., y Mendez Ilizarbe, G. S. (2020). El aprendizaje ubicuo en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Multi-Ensayos, edición especial*, 1-8. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v0i0.9331>

Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agreda, M. (2022). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión SECCIÓN: ARTÍCULOS This content is licensed under a Creative Commons attribution-type BY-NC. 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Osorio Gómez, L., Vidanovic Geremich, A., y Finol De Franco, M. (2021). Elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Revista Qualitas*, 23(23), 001 – 011. <https://doi.org/10.55867/qual23.01>

Pegalajar, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en educación superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>

Plan Nacional para el Buen Vivir. (2017). Eje 3: Más sociedad, mejor Estado. Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo – Senplades (Ecuador).

Pacheco, L. (2022). Entornos virtuales en el aprendizaje cooperativo: una estrategia innovadora contemporánea. *Revista Innova Educación*, 4(1), 65–77. <https://doi.org/10.35622/J.RIE.2022.01.005>

Palma Rivera, D. P., Machuca Vivar, S. A., Jalón Arias, E. J., y Sampedro Guamán, C. R. (2022). Gamificación en entornos virtuales de aprendizaje para la unidad educativa



distrito metropolitano. *Revista Conrado*, 18(85), 212-217.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v18n85/1990-8644-rc-18-85-212.pdf>

Pastor, E. (2022). Construcción del conocimiento en educación superior a través de prácticas en instituciones y organizaciones sociales. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVIII(3), 55-68. <https://doi.org/10.31876/rcs.v28i3.38450>

Pearson (2022). *Cambios y tendencias actuales del proceso de enseñanza-aprendizaje*. Pearson higher education. <https://blog.pearsonlatam.com/educacion-del-futuro/tendencias-actuales-del-proceso-de-ensenanza-aprendizaje>

Rodríguez Vera, K. (2021). Estrategias metodológicas en entornos virtuales y su influencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la Unidad Educativa Sebastián Muñoz del Cantón Pichincha [Tesis de maestría, Universidad San Gregorio de Portoviejo]. Repositorio institucional:
<http://repositorio.sangregorio.edu.ec:8080/handle/123456789/1901>

Rochina Chileno, S. C., Ortiz Serrano, J. C., y Paguay Chacha, L. V. (2020). La metodología de la enseñanza aprendizaje en la educación superior: algunas reflexiones. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 386-389. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-386.pdf>

Tene Seas, V. M. y Mena Clerque, S. E. (2021). Gamificación como estrategia para la enseñanza - aprendizaje de Emprendimiento y Gestión. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(4), 200-218.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8217194>

Terán Yépez, E. F., y Guerrero Mora, A. M. (2020). Teorías de emprendimiento: revisión crítica de la literatura y sugerencias para futuras investigaciones. *Revista Espacios*, 41(7), 102-120. <https://www.revistaespacios.com/a20v41n07/a20v41n07p07.pdf>

Tacan Meneses, A. L., Zumba Novay, E. G., y Tacán Meneses, S. P. (2023). Las herramientas tecnológicas en el desarrollo de habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. *Revista Imaginario Social*, 6(1), 41-54. <https://revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/92/204>

Ruíz Arias, C., Patiño, O. A., y Echeverry, P. (2023). El desarrollo de proyectos sostenibles: emprendimiento, innovación y gestión de proyectos como ejes



fundamentales: caso emprendedor universidad EAN. En N. A. Moreno Monsalve (Ed.), *La gestión de proyectos sostenibles como herramienta para el fortalecimiento de la competitividad* (pp. 239-258). Universidad EAN.

Schnarch Kirberg, A. (2022). *Emprendimiento exitoso: cómo mejorar su proceso y gestión*. Ecoe Ediciones.

Zambrano Giler, M. R., y Intriago Mora, C. P. (2022). Los entornos virtuales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel de estudios básico superior. *Dominio de las Ciencias*, 8(3), 508-521.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8635192>